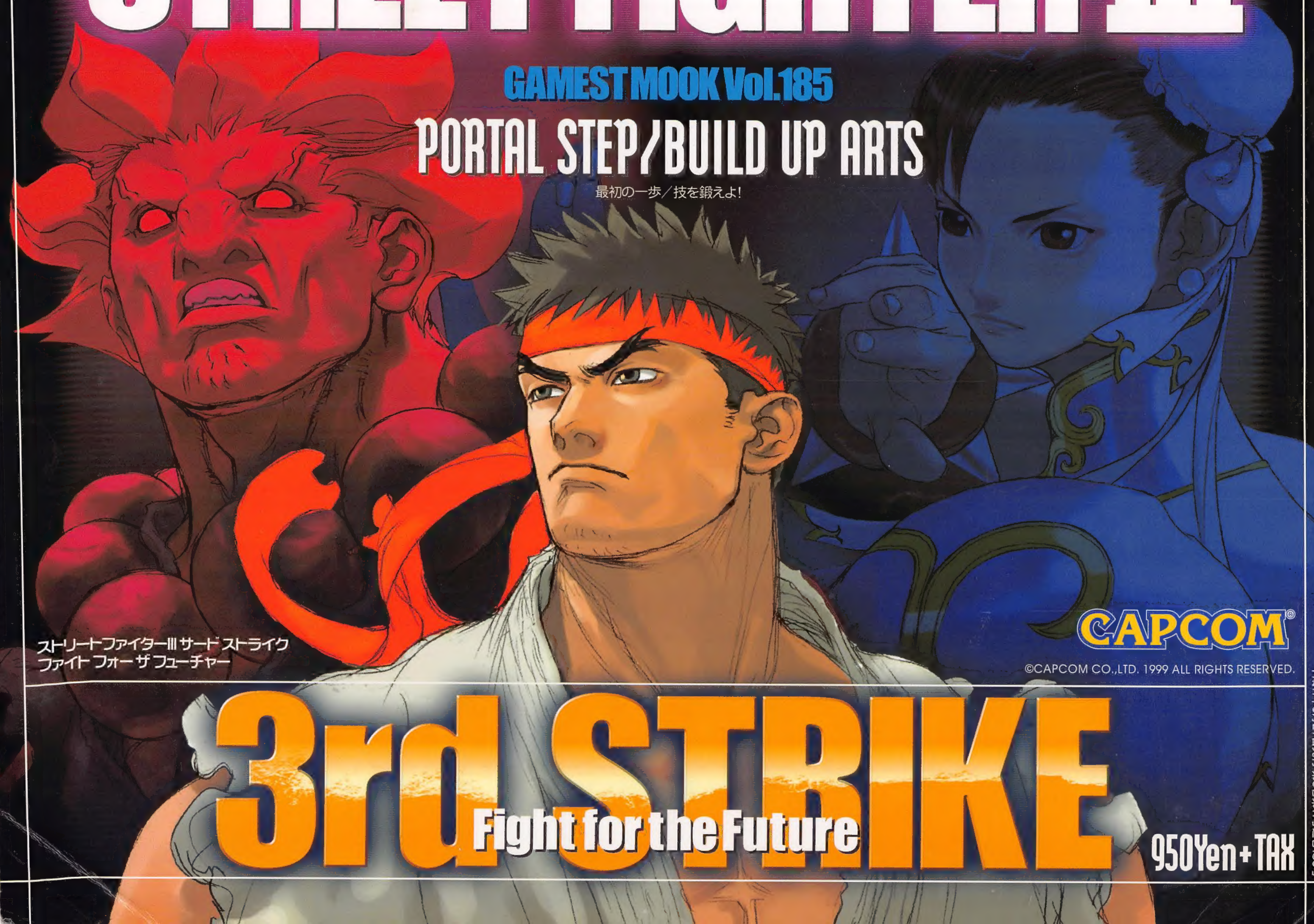
STREET FIGHTER III

GAMEST MOOK Vol.185

PORTAL STEP/BUILD UP ARTS

最初の一歩／技を鍛えよ!



ストリートファイターIII サード ストライク
ファイト フォーザ フューチャー

CAPCOM

©CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

3rd STRIKE

Fight for the Future

950Yen+TAX

平成11年6月27日発行 第6巻第11号通巻185号


THERE IS
NO LIMIT
STREET FIGHTER III
3rd STRIKE
KEEP OUT


DUDLEY
MAKOTO
SEAN
FIGHT FOR THE FUTURE



GAMEST MOOK Vol.185

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Fight for the Future

PORTAL STEP/BUILD UP ARTS

SYSTEM

キャラ紹介&技表

キャラ別攻略

設定資料

STAFF

○発行人 —— 加藤　博
○編集人 —— 高橋　已代子
○編　集 —— 杉田　哲朗、川田　雅裕、伊丹　恭、荒川　保、小山内　俊明
○編集アシスタント —— 鈴木　宏昌、河野　淳一、沼田　考一
○ライター —— FRS-N,O、C・LAN、KAL、がっちん、K-TAN、GED、MVP、ちゃっきー、VMT-RED、善之字元帥、若人、アストロ
○デザイン —— 有限会社シンクスネオ
○印　刷 —— 共立印刷株式会社
○発　行 —— 株式会社　新声社
○協　力 —— 株式会社　カプコン

©SHINSEISHA INC.1999
©CAPCOM CO.,LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

※本誌掲載の記事および写真等の無断複写、複製、転載を禁じます

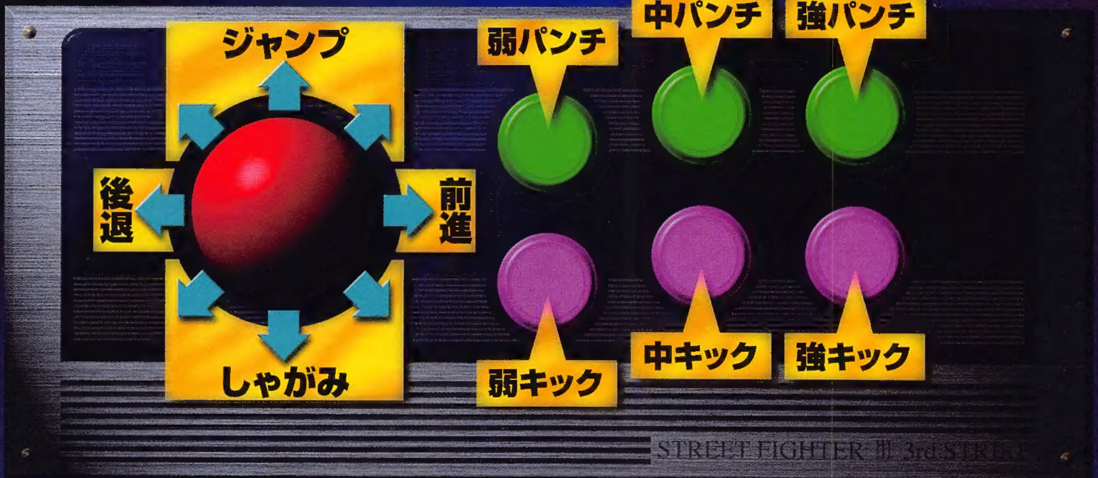
Chapter I
System
ゲームシステム



基本操作

基本となる操作やシステムを理解するためにも、しっかり把握しておこう

レバー&ボタン配置



画面の見方

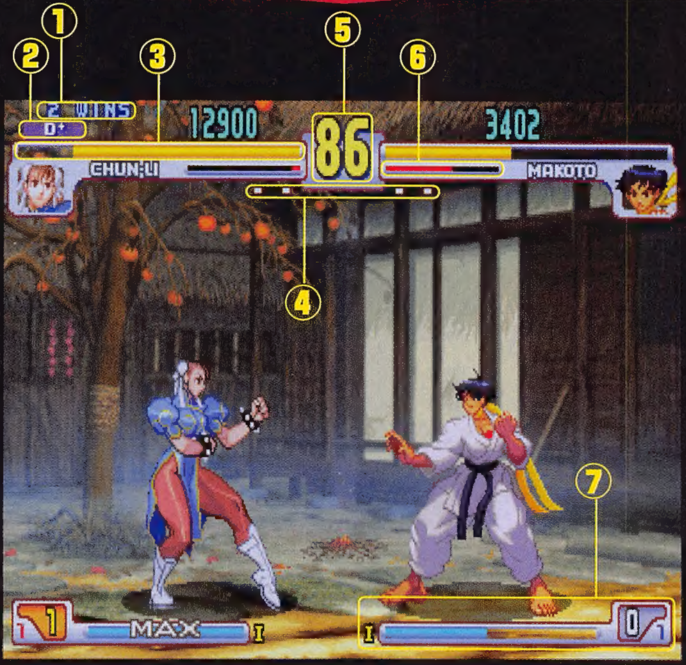
① 現在の連勝数
対戦プレイで現在プレイヤーが何連勝しているかを表示。

② 前回勝利したグレードジャッジレベル
前回勝利したときのグレードジャッジレベルを表示。

③ 体力ゲージ
フルの時は緑色。ダメージを受けると黄色となり、ゲージが半分以上減るとオレンジ色に変化する。ゲージがなくなると負けとなる

④ 勝利マーク
各ラウンドでの勝ち方を表示する。各勝利マークの内容は下記の通り。

V……通常の勝利
P……パーフェクト勝利
S……スーパーアーツ勝利
C……削りでの勝利
J……ジャッジメントでの勝利
D……ダブルK.O



⑤ 残りタイム
各ラウンドごとの残り時間を表示。この残りタイムがなくなるとラウンド終了となり、その時点で体力ゲージの多いほうが勝利となる。

⑥ スタンゲージ
相手からダメージを受けることでこのゲージが増加していき、ゲージがフルになると気絶する。ダメージを受けず時間が経過すれば、減少していく。

⑦ スーパーアーツゲージ
強化版必殺技「スーパーアーツ」を使用する際に必要となるゲージ。相手に攻撃を与えたときや、中以上の攻撃技を出すとゲージが増加する。フルゲージになると1ストックとなり、ゲージ左右隅の数字がストック数となる。また、その下の小さい数字がストック可能な数で、フルストックになるとゲージに「MAX」と表示される。ゲージの画面中央部のローマ数字表記はスーパーアーツのタイプを表しており、Ⅰ～Ⅲの何番を選択しているかが分かる。

投げ



弱Ⓟ＋弱Ⓚ同時押し

近接の間合いで弱パンチと弱キックを同時に押すことで相手を投げる。キャラによっては空中投げやコマンド投げも可能。

リープアタック



中Ⓟ＋中Ⓚ同時押し

中パンチと中キックで出せる中段攻撃。各キャラ共通攻撃でレバーニュートラルで発生。中段なのでしゃがみガードは不可。

パーソナルアクション



強Ⓟ＋強Ⓚ同時押し

いわゆる「挑発」。キャラによっては相手にダメージを与えることが可能なパーソナルアクションも存在する。

前後ダッシュ



ダッシュ➡➡　バックダッシュ⬅⬅

レバーを左右どちらかに2回入力することにより、通常よりも速く移動ができる。

ハイジャンプ



レバー⬇方向から⬆方向

一度レバーを下に入力することにより通常よりも高いジャンプが可能。キャラによっては通常技をキャンセルできる。

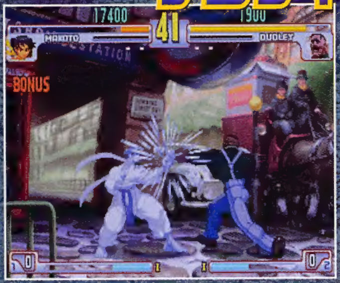
クイックスタンディング



ダウン直前にレバー⬇

ダウン時間を短縮し、素早く起き上がることができる受け身技。相手に投げられた時などにも有効となる。

ブロッキング



相手の攻撃を無効にするブロッキング。場合によっては反撃のチャンスとなる。

空中レバー（空中で）➡

上段レバー➡

下段レバー⬇

相手の攻撃を無効にする『ストⅢ』シリーズにおいて最重要のシステム。相手の攻撃が当たる直前に上段なら前に、下段なら下に入力する。

また、空中でのブロッキングが前作と異なり、レバー前のみとなっているので、その点に注意しよう。

スーパーアーツ

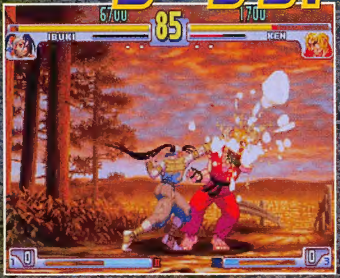


通常の必殺技を強化したもので、ゲームを始める際に3種類のスーパーアーツからひとつを選択することができる。

それぞれの技はスーパーアーツゲージがストックされると使用でき、そのストック数は技によって異なる。

必殺技をキャンセルして出すこともできるので、連続技として一気に相手へダメージを与えることも可能だ。

ターゲットコンボ



キャラによってボタンの組み合わせが特定されているので、しっかりと把握したい。

各キャラごとに特定の組み合わせで通常攻撃を出すことによってできる連続攻撃。組み合わせはそれぞれ決まっており、違うボタンを押してしまうと成立しない。

またキャラによっては空中でターゲットコンボを出すことも可能で、相手がブロッキングをかけてきた際に反撃として使用することもできる。

ジャッジメント

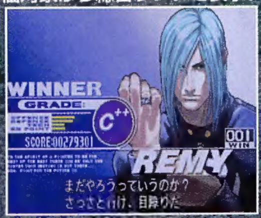
体力ゲージが両者同じでラウンドが終了すると3人のギャルが登場し、試合を判定する。



引き分けナシのジャッジメント。さて勝者はどちらに選ばれるか？

グレードジャッジシステム

試合ごとの評価をランクで示す。攻撃や防御など4つの評価対象から総合ランクを表示。



バランスのとれた試合運びがジャッジの決めて。狙ってく？

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

システム

システムを味方につけろ!!

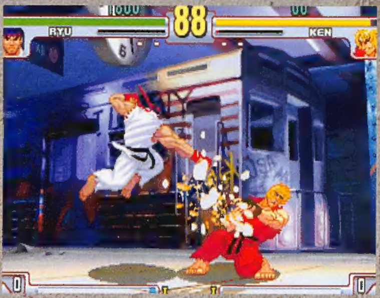
TEXT：がっちん

ここでは、数多くあるシステムについて扱いつつも、操作系を中心に押さえていくことにしよう。

攻撃系　～ライバルを打ち崩せ～

リープアタック



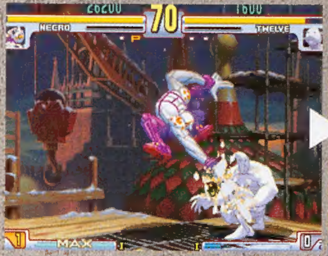


◆しゃがみガード不能技というだけで相手に与えるプレッシャーは大きい

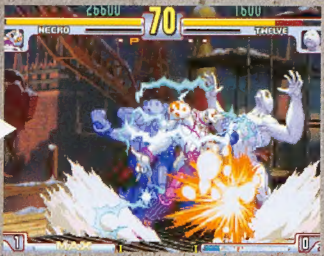
中のパンチボタンとキックボタンの縦同時押しで出せるのがリープアタック。小さくジャンプしながら攻撃するために、相手の足払い系をかわすこともできる。なお、レバーはニュートラルでないと出せないことに注意したい。

リープアタックの攻撃判定は、しゃがみガード不能である点が優秀で、相手のしゃがみガードを崩すのには一番手っ取り早い方法ともいえる。これにより、相手は立ちガードを余儀なくされ、しゃがみ攻撃のヒット率も上がるというわけだ。また、攻撃判定の持続時間に幅があり、密着状態でヒットさせた場合とやや離れた位置から持続ギリギリをヒットさせた場合ではかなり展開が変わってくる。後者であれば連続技に発展させることも可能だ。また、リープアタックに関しては上級者でもツライものなので、少し詳しく見ていこう。

まず、対策として立ちガードをすればすべて終わりではないことに注意。これは、当て方によってはお互いの硬直差がほとんどないためで、うかつに出した打撃技はブロッキングの的でもある。



◆間合いや当て方を工夫すれば、リープアタックはさらに大きな武器となる



◆このように、スーパーアーツにつなげることも可能になる

ほかに、投げ間合い外であることも多く、空振りモーションが出てしまうと再び攻め込まれてしまう。よって、相手のリープアタックを読んでいた場合はこちらの打撃で未然につぶしておくことも覚えておいて欲しい。まあ、リープアタック自体それほど高い攻撃力は設定されておらず、スタン値も高いとは言えない。ある程度はくらっても我慢するのも一つの手段だ。リープアタックによる攻撃はこちらの立ちガードを誘っている可能性もあるからだ。このあたりまでなると相手との心理戦になってくるし、万能の行動はほとんどない。強いて挙げればガードされてもリスクのない無敵必殺技ぐらいとなる。

いずれにしてもリープアタックだけでは相手に致命傷を与えることはできないが、ガードを揺さぶれるのは事実。うまく連係に組み込んでいき、プレッシャーをかけていこう。

投げ





◆全キャラが保有する基本投げでも、レバーを加えるといろいろと変化する

投げのやり方は、弱のパンチボタンとキックボタンの縦同時押し。投げの成立は入力が完成した瞬間ではなくやや時間がかかる。数字で表すと3フレーム後（1フレーム＝1/60秒）であることを知っておいて欲しい。投げ間合いに関しては、キャラによって差はあるがあまり広くない。スカった場合は空振りモーションになるので注意が必要だ。ほかに、一部のキャラに限定されることになるが、空中投げもやり方は同じだ。

なお、ここで紹介している投げとは別に必殺技の投げを持っているキャラも存在する。こちらは投げが成立するまで、早いものもあれば遅いものもありさまざま。ただ、基本的には間合いが広く威力も高い。

ターゲットコンボ

ターゲットコンボとは各キャラに設定されている制限付きのチェーンコンボのようなもの。制限付きとは、プレイヤーが組み合わせることはできず、特定の組み合わせが決められているからである。

また、いくつかの特徴があるので述べておこう。まず、基本的には空振りすると次の技へは移行することができない。ガード／ヒットまでは問わないが注意しよう。また、必ずしも連続攻撃であるとは限らない。一部つながらないものもある。ほかに、地上ばかりでなく空中でのターゲットコンボも用意されているので、保有しているキャラは有効に使ってみよう。

なお、ターゲットコンボの保有数から言えば、ダントツでいぶきの13パターンが最大。ついでダッドリーの9パターン、ユンの5パターン、エレナの4パターンと続く。ターゲットコンボに興味のあるプレイヤーは、これらのキャラを使ってみるといいだろう。



◆ターゲットコンボは1段目を最低でもガードさせるのが基本となる



◆2段目以降であってもキャンセル可能な場合もある。狙うはスーパーアーツか

防御系　～相手に翻弄（ほんろう）させられるな～

ブロッキング

ブロッキングは『ストⅢ3rd』の最大の特徴にしてかなり重要なウエイトを占めるシステム。また、初代から受け継がれているシステムでもあり、『ストⅢ』シリーズを語るうえで外すことのできないシステムでもある。それだけに『3rd』から始めようと思っているプレイヤーは、どうしても一抹の不安を抱いているだろう。とにかく、自分のものにするためには練習以外にはないので、じっくりと身につけてほしい。要は、なくても十分遊べるのが『3rd』のいいところであり、使いこなせれば強くなれるのも『3rd』のいいところだ。

さて、やり方だけを見ると簡単で、上段ブロッキングならレバーは前、下段ブロッキングならレバーは真下となる。また、空中でのブロッキングはレバー前のみ可能となっている。もちろん、細かいコツみたいなものがたくさんあり、このあたりが使いこなしているプレイヤーとそうでないプレイヤーの差と言ってもいい。ブロッキングを使い始めた当初はいろいろと疑問が出てくるだろう。そのあたりは、ブロッキングを専門に扱ったページを用意してあるので、そちらを参照してほしい。キャラが赤くなるブロッキングのことや細かいデータも載っているので、上級者でも十分な情報が得られるはずである。

あとは練習あるのみ。ブロッキングができなくてやめてしまうには、あまりにももったいないゲームだ。

上段ブロッキング



下段ブロッキング



空中ブロッキング



クイックスタンディング

ダウン回避技である。いわゆる受け身だ。『3rd』の世界にダウンを奪う技はたくさんあるが、そのダウンを回避し素早く立ち直ることを目的とした行動である。普段は積極的に取っていい行動であり、クイックスタンディング用の起き攻めをされるか、スタン直前でなければ使って問題はない。

やり方は、着地の瞬間にレバーを真下に入れるだけ。これは相手の投げ技に対しても有効なので覚えておこう。ほかに、すべてのダウン技に対して可能なわけではないので、このあたりはちょっとだけ注意しよう。クイックスタンディングができないのは、すべてのスーパーアーツと一部の必殺技になる。まあ、無理に覚える必要はなく、取れるつもりで入力しておいて、できなかったら「あっ、できない技はこれか」くらいの気持ちでOKだ。倒されたら入力するのがクセになっているくらい手に覚え込ませよう。

着地の瞬間に





◆積極的に取っていいクイックスタンディング。クセになってもOKなくらいだ

グラップディフェンス

グラップディフェンスとは投げ抜けのこと。相手の弱のパンチとキック縦同時押しの基本投げに対する「抜け」である。やり方も通常の投げと同じなので、投げようと思ったらグラップディフェンスになったり、抜けようと思ったら自分が投げていたなど、ありがちである。

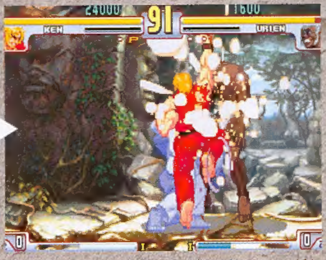
ただし、すべての状況でグラップディフェンスが可能ではないので注意したい。それは、技の出かかりやスキ、つまり技の硬直中はできないのである。ほかに、投げモーションの空振り中も同様である。また、グラップディフェンスの受付は非常に短い。時間にすると、つかまれてから5フレームしかないのである。これは見てからでは無理なので、ある程度読みを必要とする。

ガード

ガードは通常の対戦格闘ゲームと同様に、跳び込み技などの中段攻撃に対してはレバー⬅、足払い系の下段攻撃に対してはレバー⬋で行う。たとえどんなにブロッキングのうまいプレイヤーでもいらない行動とは言わせない重要なものだ。もちろん、ここで言いたいのはこれだけではなく、連続ガードについてである。『3rd』では赤ブロッキングが存在するために連続ガードという概念はないと言ってもいい。ただ、勘違いしないでほしいのは無敵の必殺技で割り込めるわけではないということである。つまり、レバーをガード方向以外かニュートラルに戻すと本来なら連続ガードである部分でもくらうことになり、それ以外であれば赤ブロッキングを成功させるだけになる。



◆多段攻撃技は途中でガードを解いても大丈夫なのが格闘ゲームの常識ではあるが



◆『3rd』では赤ブロッキングで割り込めるぶん、ガード方向以外に入れると当たってしまう

スタン

スタンと言えば、まず思いつくのが体力ゲージの下にあるスタンゲージだろう。これはその名の通り満タンになると気絶するゲージである。対戦中は常にチェックしながら闘うのが望ましい。また、スタン＝気絶というだけでは簡単に片づけられない奥の深さがあるので、少し説明していこう。

まず、強攻撃はスタン値が格段に高いので注意する必要がある。とくにスタンゲージが短いキャラは気を付けたい。さらに、リュウの電刃波動拳やアレックスのスタンガンヘッドバットなどは気絶させるのを目的としたスーパーアーツとも言えるほどだ。ほかには、つかみ系の投げもスタン値を大きく稼げる。

なお、スタンした場合には追撃技の制限が緩和されるために、通常状態では入らない連続技が可能になる。チャンスがあれば狙ってみよう。



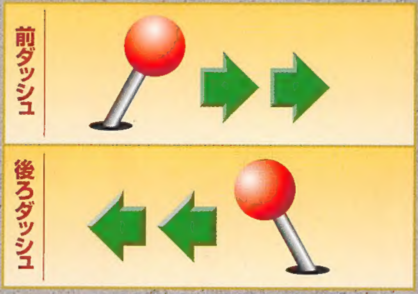
◆強攻撃のスタン値の高さはかなりのもの。うっかりくらうとアッという間に気絶だ

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

移動系　～華麗な動きを身につけろ～

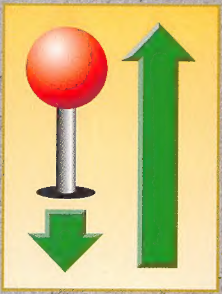
前ダッシュ／後ろダッシュ

何てことはない普通の前ダッシュと後ろダッシュではあるが、各キャラごとに見ていくとかなり違う部分もある。まず、移動する距離に差がある。特に後ろダッシュはバック転で大きく離れるユン、ヤンやほとんど退がらないリュウ、ケンなどさまざまである。あとはスピードそのものにも差があり、ニュアンス的には軽さの違いと言ってもいい。例えばヒューゴとまことではその「軽さ」は明らかに違う。ただ、共通して言えることとは、ダッシュ自体にスキがあること。もちろん、前ダッシュした瞬間に相手の技が繰り出されていたら、ガードできない。



ハイジャンプ

普通のジャンプ操作を行う直前にレバー下を追加すればハイジャンプになる。通常のジャンプ軌道に比べて高く遠くへ移動することができ、制空権の奪い合いにからんでくる。また、特定の技をキャンセルしてハイジャンプへ移行できるキャラも存在するので、空中での追い打ちを狙ってみるのもいい。





⬅特定の技に限られるもののハイジャンプを使えば、技の硬直をキャンセルすることができる



➡そのあとは、空中での追い打ちが一般的。できるキャラなら積極的に使っていこう

ゲージ関連　～すべてをチェックせよ～

スーパーアーツ

各キャラクターごとに3つのスーパーアーツが用意されており、キャラ選択後にどのスーパーアーツを使用するかも選択する。それぞれの技によって画面下に表示されているスーパーアーツゲージの長さが違い、さらには技のストック数までもが違っている。もちろん、技によって用途もずいぶんと違ってくるので戦略性は高く、プレイヤーの悩みどころでもある。その中でも、技のストック数はEX必殺技の使用量にも影響するので難しいところ。例えば、スーパーアーツ自体は弱くてもストック数が3つあれば、それだけ積極的にEX必殺技を使用することができるというわけだ。

なお、ちょっとした小ネタとしてそれぞれのスーパーアーツⅠ、Ⅱ、Ⅲにおける特徴などに触れてみよう。全キャラ必ずしもこの法則に定められるわけではないものの、その技のコンセプトが何となく理解できてくる。

まずスーパーアーツのⅠから。これはある意味ベーシックなもので、そのキャラを象徴するようなスーパーアーツになっている。リュウなら真空波動拳、ケンなら昇龍裂破という具合だ。お次はⅡのスーパーアーツ。これは主に攻撃力を重視したものが多く用意されている。バッチリ決まれば大ダメージを奪えるのが魅力だ。リュウなら真・昇龍拳、ケンなら神龍拳と一撃必殺の雰囲気が漂う。そして、Ⅲのスーパーアーツは一風変わった技であることが多く、ⅠやⅡと比べると邪道であるとも言えよう。もちろん、それだけに奥が深く研究を重ねていけば強力なスーパーアーツに変身したり、実に汎用性が高く使いやすかったりもする。結局決めるのはプレイヤー次第。強いから使うのもありだし、好きだから使うのもありだ。



⬆さまざまな特性といろいろな目的のあるスーパーアーツではあるが、



⬆当てればデカイのが普通。戦局を一気に塗り替えることだってできる

EX必殺技

必殺技のコマンド入力時にボタンを2つ以上同時押しにすることで、その必殺技をより強力にすることができる。これがEX必殺技で、弱、中、強に続く4段階目の強さと解釈してほしい。使用するときには、スーパーアーツゲージを一定量消費するので、ゲージが光っていないといけないことに注意。使用できる必殺技に関しては最初から決められており、同時に性能の変化についてもさまざま効果があるため、各キャラの技表の項で特性を理解して欲しい。中には無敵が追加されていたり、追い打ちが可能になったりと別な必殺技になっているものもあるほどである。



⬆EX必殺技は強をさらに強くした必殺技と言ってもいい



⬆強力になっただけではなく、追い打ち効果が加わったりと、そのメリットは大きい

スーパーアーツキャンセル

スーパーアーツキャンセルとは、基本的に必殺技をキャンセルしてスーパーアーツに移行することを表す。ほかに、通常技からでもスーパーアーツへのみならずキャンセルが可能なものも含まれる。もちろん組み合わせが多ければ、それだけさまざまな目的があり、単純に大ダメージを狙う場合もあれば有効な連係として使用する場合もある。まあ、確定の状況であれば積極的に狙ってもいいのだが、スーパーアーツキャンセルを使用するとコンボ補正が大きくかかり、思った以上にダメージが与えられないこともある。このあたりは、使いやすさとダメージのバランスを考えたうえで使っていくといい。なお、スーパーアーツキャンセルをかける必殺技に関しては、必ずしもヒットまたはガードさせなくてもスーパーアーツが出すことができる。

その他 ～特殊なシステム～

パーソナルアクション





◆相手を挑発する行動だけではないパーソナルアクション

強のパンチボタンとキックボタンの縦同時押しで出すことができるのが、パーソナルアクション。使用するとゲージが少しだけ上昇するとともに、各キャラごとに何らかの効果を発揮してくれる。また、パーソナルアクションの行動自体に攻撃判定を持っているものもある。詳細は下の表にまとめてあるので、最低でも自分のキャラはチェックしておいてほしい。

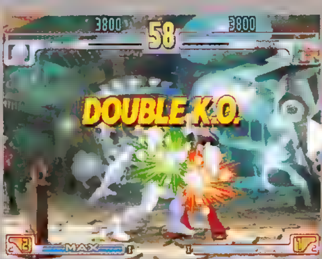
パーソナルアクションとその効果

春麗	気絶値回復力＋(攻撃力or防御力or攻撃力&防御力UP) ※効果は全4種類
まこと	攻撃力UP＋スタン値回復
Q	防御力UP＋スタン値回復
トゥエルヴ	姿が消える
レミー	スタン値UP
アレックス	攻撃力＋投げ威力UP
ユン・ヤン	攻撃力＋投げ威力UP
リュウ	スタン値回復
ケン	攻撃力UP

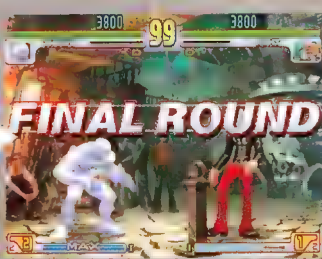
いぶき	ヒットで攻撃力＋投げ威力UP
エレナ	スタン値UP
ネクロ	攻撃力UP
オロ	スタン値回復
ショーン	球を投げればスタン値UP
ダッドリー	攻撃力UP
ヒューゴー	攻撃力＋防御力UP 押し続けで投げ威力UP
ユリアン	攻撃力UP
豪鬼	攻撃力＋スタン値UP

ドロー

技と技との相打ちなどでダブルKOになった場合は、お互いのポイントのところにDマークが表示される。つまり、1本づつ取り合った状態になってしまい、2本先取制では次のラウンドがファイナルラウンドとなる。まあ、何となくだが1本損した気分になってしまう感はあるが、真剣勝負の結果そうなってしまったのであれば仕方がない。なお、ファイナルラウンドでのドローは「ストⅢ」名物(？)ジャッジメントに持ち越される。



◆奇しくも相打ちとなりダブルK.Oとなった場合には、お互いにDが表示される

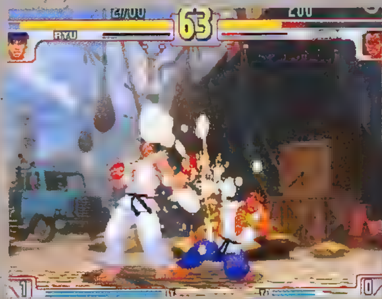


◆次のラウンドが事実上のファイナルラウンドとなってしまう

しゃがみカウンター

しゃがみカウンターとは、しゃがんだ状態で攻撃を受けると通常のダメージより高くなることである。くらう側には技の出かかりや硬直中などの制限はなく、単純にしゃがみ状態になっているかどうかで判断される。これにより同じ連続技を受けたとしても通常の立ち状態よりも多くのダメージが適用されるわけだ。ほかに、のけぞり時間にも影響するので専用の連続技もある。

ただ、しゃがんだ状態の相手にヒットさせたからといって、そのあとの連続技すべてがしゃがみカウンターになるわけではない。それは、相手を立ち状態に戻す技が存在するからであり、それ以降はしゃがみカウンターと見なされないのだ。これは相手を空中に浮かせたあとにも同じことが言えるので覚えておいて欲しい。



◆しゃがみカウンターが適用されるため、しゃがみ状態でのくらいは避けたい

グレードジャッジシステム

CPU戦、対戦を問わず1試合ごとに提示される評価。4項目のオフェンス、ディフェンス、テクニック、EXポイントがあり、それぞれ横に伸びるグラフと総合評価のグレードが英字で表示される。このグレード、対戦ではAランクやSランクが出せるかどうかがギリギリのライン。だが、まだまだ上があるので頑張って出してほしい。どちらかと言えば対戦よりは一方的に倒すことができるCPU戦のほうが高い評価を得やすいのも事実。とりあえずは、圧倒的な試合運びになれば高評価も出やすいと言えるだろう。

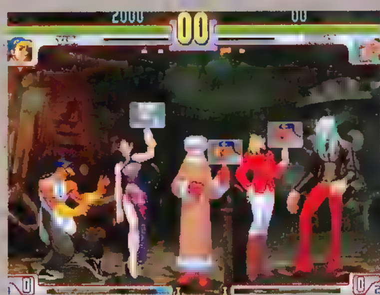
なお、この評価はジャッジメントの時の勝敗にも影響するので、もしものことも考えておきたい。まあ、そうは言っても意識して対戦をするわけにもいかないので、普段はそれほど気にしなくてもいい。



◆どこまで評価が上げられるか。友人同士でも話題になりそう

ジャッジメント

ファイナルラウンドでドローかお互いの体力が同じでタイムオーバーのときには、ジャッジメント、判定に持ち越されることになる。実は、数人いるお姉さんやお嬢ちゃんの中から3人だけ出てくるので、何となく楽しみにしているプレイヤーもいるとかいないとか。とくに、お気に入りの娘が自分のキャラを挙げてくれないとちょっぴり淋しかったりもする。なお、判定の基準は、勝利時に提示されるグレードジャッジシステムのグレード、総合評価で決定されることになる。まあ、判定はある意味仕方がない。普段は思いっきり闘うことを心がけよう。



◆君のお気に入りのキャラは味方をしてくれるかな？

ボーナスステージ

チュンリー復活と同時に車も復活!!

TEXT：若人withマイルド アンチョビーズ

最近の格闘ゲームってボーナスゲームがあまりない。でも『ストⅢ3rd』にはあるんだな。しかも懐かしの車ぶっ壊しが復活したのだ。

CRUSH THE CAR

車壊して気分爽快

『3rd』になって新たに加わり、ストⅡプレイヤーにとって非常に懐かしいボーナスステージ『CRUSH THE CAR』。ルールは至って簡単で、車に攻撃を加えて制限時間内に破壊するだけ。壊すだけなら『ストⅡ』時代のように車の反対側へ移動する必要もなく、ただひたすら攻撃すればいいぞ。

今回ぶっ壊される車ちゃんは、若者に大人気のマッチョな彼。ガタイもなかなか良く、コリャ壊し甲斐があるってもんさ。CPⅢならではのパターンの多さと、炎上の仕方も注目だね。

ちなみにボーナスステージ中は、見えてはいないものの、必ずSAゲージ満タンでスタートになる。特に意味はないけど、なんとなくトドメはスーパーアーツでってのがオシャレ……なのか？



◆チュンリーの百裂脚でボコボコになる大人気の彼。しまいには……



◆スーパーアーツをくらってしまう。いくらガタイが良くても、こりゃキツイ

ぶっ壊された車ちゃんの歴史 ©CAPCOM CO.,LTD.

ここでは、これまでぶっ壊されてきた車ちゃんたちを紹介しよう。

往年の名作『ファイナルファイト』からは、ブレッドの愛車だった彼。そして、あの『ストⅡ』では当時話題になった逆輸入車のハンサムメンだ。総額を考えると、ちょっと背筋が寒くなるやね。俺っちの少ないお給料じゃあ、10年経っても買えたもんじゃない。ハハハ……。



⬆鉄パイプでタコ殴りにされた、かわいそうな彼。そりゃブレッドも泣くわ



⬆逆輸入車のハンサムメンは、電気や張り手、蹴りなど散々な目にあったんだな

BLOCK THE BALL

LET'S BLOCKING

こちらは『2nd』でお馴染みのボーナスステージ『BLOCK THE BALL』。ショーンの投げてくるバスケットボールをブロッキングで受け止める、とても楽しいボール遊びだ。

このボーナスステージには1～5のレベルがあり、そのレベルはCPU戦6人目終了時までのグレード評価の平均値によって決定される。それがG～E++の場合はレベル1。D～C++はレベル2、B～B++はレベル3、A～A++がレベル4。そして、S以上ならレベル5といった具合だ。その評価が高ければ高いほど、ショーンの投げるボールのパターンが難しくなっていくぞ。



◆『2nd』でお馴染みのショーンとのボール遊び。ブロッキングしまくろう

でもレベルセレクト可

オッス！ おれ、ショーン。今回のシュートは『2nd』のときに物足りないって人のために磨きを掛けて、ハイレベルって感じで、とにかく凄いッス。その凄さをケン師匠に聞いてみたところ……、「どこ投げてやがんだ、このヤロー」とか、「おめぇ、ノーコンなんだよ」って言ってました。

ケン師匠お墨付きのスーパーシュート。早くみんなに見せたいッス。頑張ってCPUを高い評価でブッ倒して、おれのところに来てくださいね。



◆S以上のグレード評価を取り続け、2回目のボーナスステージまで来れば、レベル5にトライできる



➡オイッ、小僧！ どこ投げてやがんだ！ つーわけで空中ブロッキングが必要になったりもする

トゥエルヴちゃんの「今日も変身ガルバンゾー」

本日は変身を得意としているトゥエルヴちゃんに来ていただきました。さっそくその変身を見せてもらいましょう。まずは、バスケットボール！ ……っていうかハイ！ 無理い。ショーンくんに変身してもらったということで、まぁ許しときますか。

さてお次は……、まるくぅ～！ ハイ！ 無理い。あ～あ、トゥエルヴちゃん頭かかえちゃいました。それではまた来週～！



⬆バスケットボールには当然変身できません。でも、ショーンくんには変身できます



⬆フ～プ～には当然変身できません。頭をかかえてしまいます。ご了承ください

Chapter II Characters

キャラクター紹介

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

技表の見方

通常技

5 5 / 6 +3／+3／+3 / 7 必／SA / 8 立／屈 / 9 上／下

投げ技・リープアタック・特殊技・ターゲットコンボ

1 投げ① / 2 ディスラム / 3 弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し / 5 / 6 / 7 / 8 / 9

1 特殊技 / 2 旋風脚 / 3 ➡+中Ⓚ / 5 20 / 6 -1／0／+1 / 7 × / 8 立 / 9 上

必殺技

1 必殺技 / 2 豪昇龍拳 / 3 ➡⬇⬋+Ⓟ / 5 弱4／中3／強2 / 6 弱 -24／D／D、中 -30／D／D、強 -34／D／D / 7 弱○／中○／強○ / 8 立／屈 / 9 上／下 / 10 ×

スーパーアーツ

1 SA Ⅰ / 2 滅殺豪波動 / 3 ⬇⬋⬅⬇⬋⬅+Ⓟ / 4 2 / 5 2 / 6 -12／D／D / 8 立／屈 / 9 上

❶……技の種類

投げ、リープ、TC、特殊技、必殺技、SA（Ⅰ～Ⅲ）のいずれか。投げは通常投げ、リープはリープアタック、TCはターゲットコンボ、SAはスーパーアーツを表している。

❷……技名

❸……コマンド

キャラクターが右向き時のもの。Ⓟはパンチボタン、Ⓚはキックボタンの略。

❹……ストック数

各スーパーアーツの最大ストック数。

❺……攻撃発生

実際に技が出てから、その攻撃判定が発生するまでにかかる時間。投げ技の場合は投げ判定、いわゆる当て身技の場合は攻撃を受けられる判定が発生するまでの時間となる。単位はフレーム（本作では1フレーム＝60分の1秒）。なお、多段ヒットする技は1段目（ターゲットコンボは最初の1発目）のデータだけを掲載してある。

❻……硬直時間差

その技を当てたあとの、自分と相手の硬直時間の差（相手の硬直時間から自分の硬直時間を引いた数値）。ガードされたとき、立ち状態にヒットしたとき、しゃがみ状態にヒットしたときで数値が異なる技が多いため、それぞれの数値を掲載した。左から順に、ガード時／立ちヒット時／しゃがみヒット時、となっている。数値の単位は発生と同じくフレームで、Dは相手がダウンすることを表す。数値が＋ならそのぶん自分のほうが先に、－ならそのぶん相手のほうが先に、0なら両者同時に行動可能となる。

数値は基本的に発生直後を当てたときのものだが、当たり方の変化が激しいリープアタックに関しては、攻撃判定が消える直前に当てたときの数値も合わせて掲載してある。

この数値と発生を照らし合わせれば、キャンセルを必要としない連続技や、反撃として入れられる技を導き出すことが可能。ただし、実際には技の当たり方によって若干数値が変化する可能性があるということに留意してほしい。

❼……キャンセル

その技のスキを、何かしらの行動でキャンセルできるかどうか。連打は同じ技（例外あり）、必は必殺技、SAはスーパーアーツ、HJはハイジャンプを表し、掲載されているものでキャンセルが可能（×はキャンセル不能）。なお、必殺技はスーパーアーツでキャンセルできるか（○）できないか（×）で表記してある。また、多段ヒットする技は『○×』という形でそれぞれについて表記してあるが、すべて同じ場合は1つにまとめたものもある。

❽……ガード方向

立ちガード（立）としゃがみガード（屈）のどちらで防御できるか（立／屈は両方可能）。

❾……ブロッキング

上段ブロッキング（上）と下段ブロッキング（下）のどちらが可能か（上／下は両方可能）。

❿……EX対応

その必殺技がEX必殺技に対応しているか（★）していないか（×）。

多段ヒットする技のデータは基本的に最後の1発を当てたときのものだが、ターゲットコンボはそれぞれのデータを掲載してある（1回の入力で多段ヒットするものは前述の通り）。なお、数値はすべて編集部が独自に調べたもの。

CHUN-LI
春麗



麗しき脚線美ふたたび

久しくファイトから遠ざかっていた春麗。しかし事件は唐突に起きた。クンフー教室の教え子が、突然姿を消してしまったのだ。行方を追うため、闘いの舞台に戻ることを決意する。

「ストIII」シリーズでは初登場となる春麗。個性的な通常技の数々のおかげで「リーチの長いしゃがみ中キックを軸に……」という従来のスタイルではなく、各通常技の特性を生かした新たな戦術が楽しめるのが大きな魅力だ。リーチが長く、「当たり」の強い技を持っているため、中間距離での牽制技勝負を得意とする。空中投げや三角跳びといった特性も健在だ。

カラーバリエーション



弱Ⓟカラー 勝利 / 中Ⓟカラー 勝利 / 強Ⓟカラー 前方ダッシュ / 弱Ⓚカラー 後方ダッシュ / 中Ⓚカラー 立ちガード / 強Ⓚカラー しゃがみガード / 弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し 時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション

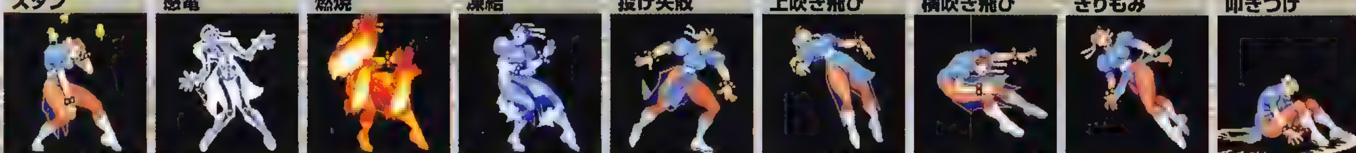


ブロッキング



上段 / 下段 / 空中

エフェクトグラフィック

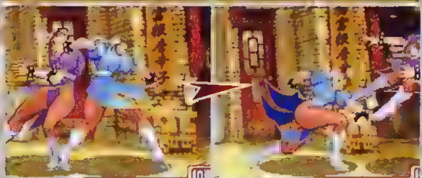


スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	3 +2/+2/+2 必/SA 立/屈 上/下	7 -2/-1/0 必/SA 立/屈 上	9 -2/0/+2 × 立/屈 上	4 +1/+1/+1 × 立/屈 上/下	7 -2/0/0 × 立/屈 上	5 -3/-1/+1 HJ 立/屈 上
遠距離立ち	4 +2/+2/+2 連/必/SA 立/屈 上/下	7 -2/-1/0 必/SA 立/屈 上	9 -2/0/+2 × 立/屈 上	4 +1/+1/+1 × 立/屈 上/下	8 -5/-3/-1 × 立/屈 上	13 0/+2/+4 × 立/屈 上
しゃがみ	3 +3/+3/+3 連/必/SA 立/屈 上/下	9 -4/-3/-2 × 屈 下	9 -1/+1/+3 必/SA 立/屈 上/下	5 +3/+3/+3 連 屈 下	7 -2/-1/0 必/SA 屈 下	8 -7/D/D × 立/屈 上/下
垂直ジャンプ	5 – × 立 上	8 – × 立 上	11 – × 立 上	6 – × 立 上	7 – × 立 上	9 – × 立 上
斜めジャンプ	3 – × 立 上	5 – × 立 上	10 – × 立 上	6 – × 立 上	7 – × 立 上	11 – × 立 上



投げ①	虎襲倒	レバー中立+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3		–
×	×	×



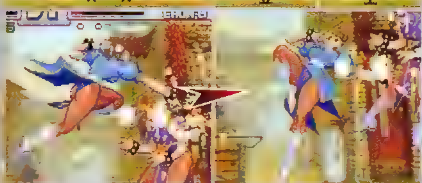
投げ②	龍星落	(ジャンプ中)弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
6		–
×	×	×



リーブ	中Ⓟ中Ⓚ同時押し	
16~25	-5~+7/0~+8/+1~+9	
×	立	上



TC	斜めジャンプ強Ⓟ→強Ⓟ	
10	–	
×・×	立	上



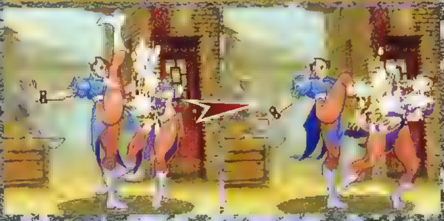
必殺技に頼らず、リーチと判定に優れた通常技が主力となる春麗。まずは各技の役割を把握することが大切だ。

立ち技では、リーチに優れた立ち強Ⓟや⬅+強Ⓟを牽制技に使い、背の高い相手には、固めや対リーブアタック技として立ち中Ⓟも有効。遠距離立ち強Ⓚや➡+強Ⓚは、足元をスカしつつ攻撃することが可能。出した瞬間から空中判定なので、投げ技対策としても使える。

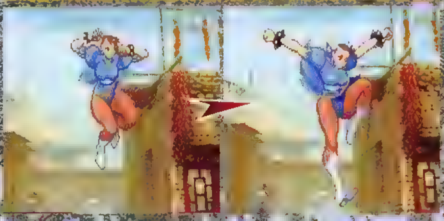
しゃがみ技では、リーチや姿勢の低さに優れたしゃがみ中Ⓟ(下段技)を牽制や対空に使い、下段からの連続技狙いにはキャンセルのかかるしゃがみ中Ⓚを使おう。しゃがみ強Ⓚは攻撃発生や判定に優れ、ダウンも奪えるが、ガード、ブロッキングともに上下可能である点に注意。

ジャンプ攻撃は、ターゲットコンボの斜めジャンプ強Ⓟ×2やリーチの長い垂直ジャンプ強Ⓚ、斜めジャンプ弱Ⓚor中Ⓚを空対空に使っていく。跳び込みには、ターゲットコンボや斜め下方向に判定が強い斜めジャンプ強Ⓚを使っていこう。ちなみに、斜めジャンプからでも⬉or⬇or⬋+強Ⓟで垂直ジャンプ強Ⓟと同じ技が出せる。

特殊技	鶴首落脚	近距離立ち中Ⓚ押しっぱなし
−	-1／+3／+3	
×、×	立／屈	上



特殊技	鷹爪脚	(ジャンプ中)⬇+中Ⓚ
10	−	
×	立	上



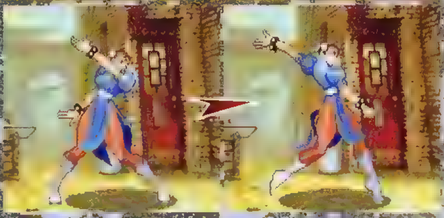
特殊技	三角飛び	(壁際)壁と逆方向にレバー入力
−	−	
×	−	−



特殊技	発勁	⬅+強Ⓟ
8	-1／+1／+3	
必／SA	立／屈	上



特殊技	双連掌	⬅+中Ⓟ
6	-2／0／0	
必／SA、必／SA	立／屈	上



特殊技	尖枕蹴	➡+中Ⓚ
12	0／+1／+2	
×	立／屈	上



特殊技	転身穿脚	⬉+強Ⓚ
38	+9／+11／+15	
×	立	上

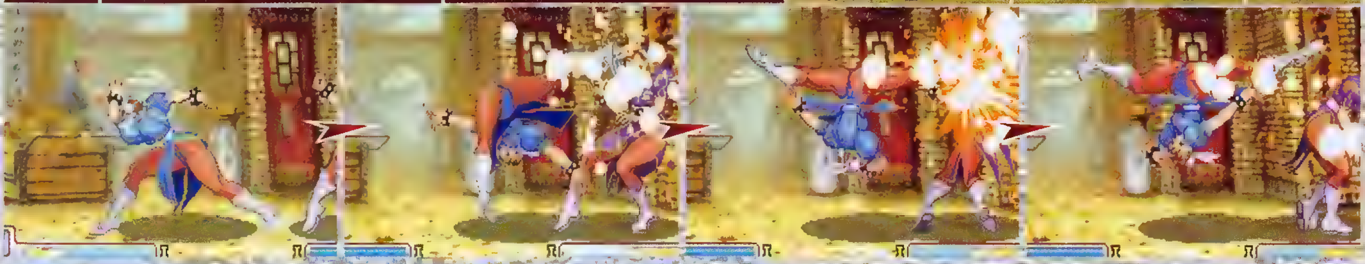


必殺技	百裂脚	Ⓚ連打	
弱7／中7／強6／EX4	弱 +3／+5／+5、中 +1／+3／+3、強 -1／+1／+1、EX -3／D／D		
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	★



*硬直時間差は最速で止めた場合の数値

必殺技	スピニングバードキック	⬇タメ⬆+Ⓚ	
弱13／中15／強18／EX13	弱 -2／-1／-1、中 -2／-1／-1、強 -2／-1／-1、EX -8／D／D		
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	★

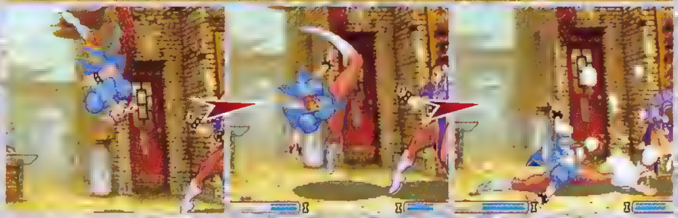


鶴首落脚／近距離立ち中Ⓚから派生する技。中段技に見えるがしゃがみガード可能。しゃがみ状態の相手に当たると、強制的に立ちヒットになる。
鷹爪脚／いわゆる「踏みつけ」。踏みつけたあとは、斜めジャンプなら斜めに、垂直ジャンプなら垂直に跳ねる。跳ねたあとは、再び踏みつけたり通常技を出すことができる。ただ、垂直ジャンプから踏みつけたあとでも「(垂直に跳ねるが)斜めジャンプ攻撃が出る」という点に注意してほしい。画面端にいる相手でも、幅が広いキャラなら踏みつけでめくることができる。このあとは、再びめくり踏みつけや着地投げを狙うといいだろう。
三角飛び／画面端を使ってジャンプする特殊行動で、三角跳び後は通常のジャンプと同様に攻撃を繰り出すことができる。
発勁／判定が強く、相手の牽制技やジャンプ攻撃をつぶしやすい。ダメージが高くキャンセルも可能なので連続技にも使っていくことができる。
双連掌／判定は決して強くないが、対空中ブロッキング技として使える。1発目、2発目ともにキャンセル可能なので、百裂脚やスーパーアーツなどにつなぐといいだろう。
尖枕蹴／ガードされてもまったくの五分なので、少し前進する性質を生かし、接近戦での連係に組み込んでいくといいだろう。
転身穿脚／前方に宙返りし、後方へ蹴りを繰り出す技で、見た目どおりしゃがみガード不能。主に接近戦でのめくり攻撃として使っていく。ヒットorガード後はかなり春麗側が有利なので、ヒット確認して気功掌や鳳翼扇につなげよう。ただ、モーションが派手なだけに、多用すると手痛い反撃を受けるので乱用は禁物。
百裂脚／連打系の必殺技。弱中強で連打力に差があり、強が最も連打が早い。EXにするとわずかに攻撃発生が早くなり、ヒット時にダウンを奪えるようになる。密着で強やEXがヒットすればそれなりに減るが、基本的に攻撃力は低い。
スピニングバードキック／弱中強でヒット数や攻撃発生が変化する。それぞれ最大で4、6、8ヒットし、弱が最も発生が早く、強が最も遅い。EXは前進せずにその場で高速回転し、ヒット時に相手を吹き飛ばす。ノーマル版と違って出始めは足元(!?)が無敵で、意外と広範囲を巻き込むので、かなり使い勝手がいい。SAゲージに余裕があればぜひ使っていきたい技だ。

必殺技	気功拳（きこうけん）	←↙↓↘→+Ⓟ	
弱15／中14／強12／EX17	弱 -17／-16／-15、中 -10／-9／-8、強 -4／-3／-2、EX -7／-6／-5		
弱○／中○／強○／EX○	立／屈	上	★



必殺技	覇山蹴（はさんしゅう）	→↘↓↙←+Ⓚ	
弱23／中25／強30／EX32	弱 -2／0／+2、中 -2／0／+2、強 -1／+1／+3、EX -2／D／D		
弱×／中×／強×／EX×	立	上	★



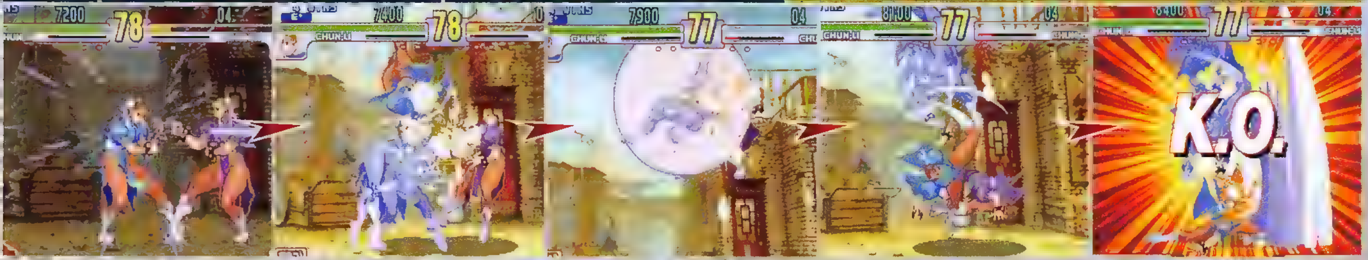
SA I	気功掌（きこうしょう）	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	2	-38／D／D
			立／屈		上／下



SA II	鳳翼扇（ほうよくせん）	↓↘→↓↘→+Ⓚ	2	4	-23／D／D
			立／屈		上



SA III	天星乱華（てんせいらんか）	↓↘→↓↘→+Ⓚ	3	4	-30／D／D
			立／屈(×8)→立		上／下(×8)→上



気功拳／いわゆる飛び道具で、弱中強で飛距離などに差がある。弱だと遠くまで届くがスキが大きく、強だと射程距離が短い代わりにスキが小さい。EXは弾速がかなり遅くなるが、画面端まで届くようになる。弾を盾にして接近することも可能だ。

覇山蹴／『ZERO』シリーズの旋円蹴と同様の技で、中段攻撃。一見ショーンのリュウビキャクのように空中から攻撃判定があるように見えるが、完全に地面に着くまで攻撃判定は発生しない。弱中強で高さと飛距離に違いがあり、弱が最も低くて近く、強が最も高くて遠い。EXは強なみにモーションが大きくなる。

気功掌／攻撃発生が早く、攻撃範囲も広いので使い勝手は非常に良いが、無敵時間が短い点に注意。ストック数が1の割には攻撃力が低いが、対空、反撃、連続技など様々な場面で使える汎用性の高さは魅力的。スキが非常に大きいので、割り込みで使う場合はリスクの大きさも覚悟しておこう。

鳳翼扇／鋭く踏み込み、百裂脚を繰り出したあとに『ストII』や『ZERO』シリーズの近距離立ち強Ⓚで跳ね上げるスーパーアーツ。最後の蹴りにハイジャンプキャンセルをかけて空中追い打ちが可能。ジャンプ強攻撃だけでなく、キャラによっては鷹爪脚→ジャンプ強Ⓚなどの追い打ちにもいける。無敵時間がなく、空中ヒットだとカス当たりなので、完全に連続技＆反撃専用だが、追い打ちによってその後の起き攻めに変化が付けられるのが他のスーパーアーツにない魅力。防御に向いておらず、かなり攻撃に偏った性能になっているが、接近戦が上達し、ヒット確認連続技に組み込めるようになると真価を発揮する。ガード数は8（百裂脚）→8（百裂脚）→1（近距離立ち強Ⓚ）の計17ヒット。たとえガードされたときでも、最後の蹴りにブロッキングミスが起こることもあるので、ハイジャンプキャンセルを忘れずに。最後の蹴りだけヒットすると、コンボ補正がかかっていないのでかなり攻撃力が高い。

天星乱華／高速回転しながら上昇し、最後に蹴りで地面へ叩きつけるスーパーアーツ。無敵時間が長く、ストック数が3と多いのが利点だが、有効範囲が非常に狭く、ダメージも低いというのが大きなマイナスポイントとなっている。あまり連続技用としては考えず、近距離用対空スーパーアーツと割り切って使ったほうがいいだろう。なお、最後の蹴りは中段判定になっている。

MAKOTO

まこと



超硬派空手少女

名門空手道場「竜胆館(りんどうかん)」。だが、かつての繁栄はいまや見る影もない。一人娘のまことは、親父譲りの道着に誓う。「もう一度、うちがメジャーにしてみせるちゃ!」

小さな体にこのパワー。[illegible]きはのったりとしているが、[illegible]シュは非常に[illegible]。この[illegible]をうまく使いこなし、[illegible]ていく[illegible]。[illegible]手キャラに[illegible]らせ、一気に[illegible]。[illegible]のがそろっており、パワーだけでなく[illegible]も持っている。[illegible]をかけていく攻防[illegible]。

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

カラーバリエーション



勝利　勝利　前方ダッシュ　後方ダッシュ　立ちガード　しゃがみガード　時間切れ負け

勝利シーン



パーソナルアクション



ブロッキング



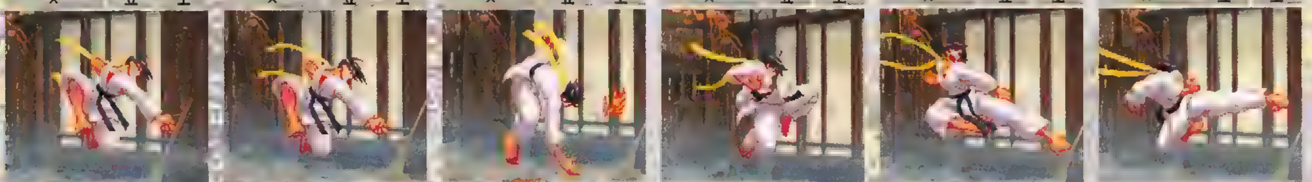
エフェクトグラフィック



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
	5 +2/+2/+2 必/SA 立/屈 上/下	9 +6/+7/+8 必/SA 立/屈 上	9 -5/-3/-1 必/SA 立/屈 上	5 -2/-2/-2 必/SA 立/屈 上/下	8 -2/-1/0 × 立/屈 上	12 0/+2/+4 × 立/屈 上
	5 0/0/0 × 立/屈 上/下	10 +2/+3/+4 × 立/屈 上	17 -4/-2/0 × 立/屈 上	7 -5/-5/-5 × 立/屈 上/下	18 -5/-3/-1 × 立/屈 上	23 -11/D/D × 屈 下
	6 +3/+3/+3 連/必/SA 立/屈 上/下	8 -1/0/+1 必/SA 立/屈 上/下	11 -6/D/D × 屈 下	5 -3/-3/-3 必/SA 屈 下	8 +3/+4/+5 × 立/屈 上/下	11 +2/+4/+6 × 立/屈 上
	11 – × 立 上	12 – × 立 上	14 – × 立 上	3 – × 立 上	9 – × 立 上	7 – × 立 上
	5 – × 立 上	12 – × 立 上	11 – × 立 上	3 – × 立 上	8 – × 立 上	7 – × 立 上







投げ① 引き寄せ頭突き・塔頭

レバー中立＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3 – × × ×



投げ② 肘落とし三連突き・荒磯

⇦or⇨＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3 – × × ×



TC① 立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ

5 -3/-2/-1

必/SA→× 立/屈 上/下→上



リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16〜25 -5〜+7/0〜+8/+1〜+9

× 立 上



TC② ⇨＋中Ⓚ→立ち強Ⓚ

18 -3/-1/+1

×→× 立/屈 上



まことの立ち技は遠、近距離で変化することがなく、レバーを入れることで変えることができる。また、下段技がしゃがみ弱Ⓚ、しゃがみ強Ⓟ、⇨＋強Ⓚとなっているのも特徴だ。さらに、⇨＋強Ⓚはボタンを押しっぱなしにしていると、攻撃をしない移動（フェイント）技となる。牽制技として主に使用されるのは、ジャンプ防止用の立ち中Ⓚとしゃがみ強Ⓚ、リーチが長く、離れた間合いから攻撃できるしゃがみ中Ⓟ。そして、相手のリープアタックを止める働きをするしゃがみ中Ⓚがある。レバー入れ技では、⇨＋弱Ⓚと⇨＋中Ⓟの使い勝手がいい。

ターゲットコンボは2つで、立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚは空振りでも出すことができ、入力を少し遅らせて出すこともできる。⇨＋中Ⓚ→立ち強Ⓚは、連続ヒットにはならない。投げは2種類あるが、対戦では投げ②を使うようにしよう。起き上がりを攻めにいけるのは大きい。投げ①は相手キャラのほうが先に動けてしまうのだ。リープアタックは近距離でガードされると投げられてしまうが、下降中に当てると正中線五段突きが連続技になる。

まこと MAKOTO

特殊技	踏み込み正拳三連突き・山背	(→+強Ⓟ中)強Ⓟ	
ー	-4/-3/-2		
×、×	立/屈	上	



必殺技	直上正拳突き・吹上	→↓↘+Ⓟ	
弱8/中11/強15/EX12	弱 ー/D/D、中 ー/D/D、強 ー/D/D、EX ー/D/D		
弱○/中○/強○/EX○	立/屈	上/下	★



必殺技	突進正拳突き・疾風	↓↘→+Ⓟ(EX以外タメ)	
弱7/中10/強12/EX18	弱 -12/+2/+4、中 -12/+2/+4、強 -12/+2/+4、EX +2/D/D		
弱×/中×/強×/EX×	立/屈	上	★



「疾風」後専用パーソナルアクション



※疾風の硬直差はノーマル時(タメ時間44フレームまで)のもの。45~64フレーム時は弱中強共通で-2/D/D、65~116(MAX)フレーム時は弱中強共通で+2/D/D

必殺技	打ち下ろし手刀・颪	↓↙←+Ⓟ	
弱20/中24/強29/EX14	弱 -4/-2/0、中 -4/-2/0、強 0/D/D、EX +4/D/D		
弱○/中○/強○/EX○	立	上	★



必殺技	吊るし喉輪・唐草	→↘↓↙←+Ⓚ	
弱8/中9/強10	ー(技成立後は+14)		
×	×	×	×



踏み込み正拳三連突き・山背/→+強Ⓟ後にタイミング良く強Ⓟを押すと、追加で2発攻撃する。連打すると出しやすい。

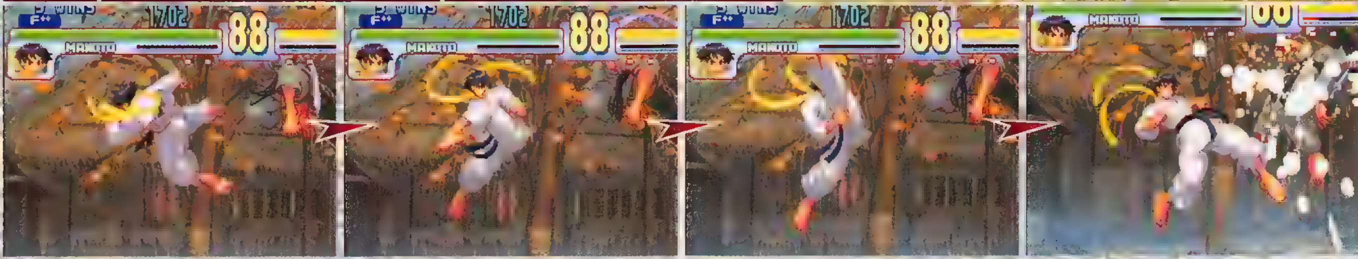
直上正拳突き 吹上/ボタンによる違いは威力と攻撃発生の早さで、弱で出した場合威力は低いが攻撃発生は早い。強だと威力は高くなり、攻撃発生は遅くなる。ヒットすると相手を上方に吹っ飛ばす技なのだが、根元で当てるよりも少し高い位置で当てたほうが相手キャラを高く浮かせることができる。ヒット後はハイジャンプキャンセルが可能なので、浮いたキャラに追い打ちをかけることができる。なかでも特徴的なのが、スタン値の高さだ。単発で当てたときの増加量は最強クラスに属するだろう。だが相手キャラのジャンプしてくる方向とは逆の腕を突き出すので、ヒットさせるためには工夫が必要だ。EX技にすると前に踏み込んでから出すので、対空技として使いやすい。

突進正拳突き 疾風/ボタンによる違いは攻撃発生の早さと移動距離で、弱は攻撃発生が早く移動距離は短い。中、強の順に移動距離が長くなり、攻撃発生も遅くなっていく。EX技にすると威力は高くなるが、攻撃発生は一番遅い。

ガードされると反撃を受けてしまうが、EX技以外はボタンを押しっぱなしにすることで構えを持続させることができ、45フレーム以上持続させてからガードさせるとまこと側が2フレーム不利になり、65以上フレーム持続させれば2フレーム有利になる。よって、構えの持続時間を長くすればガードされても反撃は受けないし、吹っ飛び効果のある威力の高い技に変化する。なお、出したあとに強Ⓟ強Ⓚ同時押しすると、独特のパーソナルアクションをする。また、構え中にⓀボタンを押すと、疾風をキャンセルすることが可能だ。

打ち下ろし手刀 颪/手刀を下に振り下ろす技で、しゃがみガード不能の中段技。ボタンによる違いは攻撃発生の早さと威力。弱は発生が早い代わりに威力が低く、強はその逆で、発生は遅いが威力は高くなる。EX技にすると発生が弱よりも早くなり、威力も強より高くなる。強とEX技を当てた場合は相手をダウンさせることができる。また、SAキャンセルをかけることができ、正中線五段突き、暴れ土佐波砕きを連続技に組み込むことが可能だ。SAキャンセル暴れ土佐波砕きを狙うときは、颪ヒット時に間合いが開くため、それを計算に入れつつ押すボタンを決めるようにしよう。

必殺技	閃空カカト落とし・剣	(垂直or前方ジャンプ中)↓↙←+Ⓚ	弱15／中16／強17／EX16	－	
			弱×／中×／強×／EX×	立	上	★



SAⅠ	正中線五段突き	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	2	-17／D／D
			立／屈		上／下



SAⅡ	暴れ土佐波砕き	↓↘→↓↘→+Ⓚ	2	16*	-20／D／D
			立→立／屈(×3)		上(×3)→上／下



*数値は攻撃判定の最速部分。地上への到達時間は弱中強で異なる場合が多い

SAⅢ	丹田練氣・攻めの型	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	－	－
			－		－



吊し喉輪 唐草／コマンドタイプの投げ技で、締め上げたあとに追い打ちできるのが特徴だ。そのためか、技自体のダメージは低く設定されている。ボタンによる違いは、投げ判定の発生の早さと投げ間合い。弱は発生は早いが投げ間合いは狭く、強だと発生が遅い代わりに投げ間合いが広い。つかみ損ねた場合は、弱中強の順で硬直時間が長い。

閃空カカト落とし 剣／空中でくるっと回転してからカカトを振り下ろす技で、弱中強の順に前に移動しようとする力が加わる。ダメージも弱中強の順に高くなり、さらに強はダウンも奪える。EXはダウン効果に加えて、2ヒット技になっている。なお、後方ジャンプ中は出すことができない。

正中線五段突き／正拳突きを正面に一撃を叩き込んだあと、連続で3発突きを繰り出し、最後に上方へ打ち上げる。1発目をガードされた場合、残りの4発は出ない。ゲージは長くストック数が1と少ないが、単発で当てたときの威力とスタン値は申し分ない。3つのスーパーアーツの中では一番使いやすいだろう。なにより連続技として決めることのできる場面が多い。吊し喉輪 唐草からなら確実だし、少し難しいが突進正拳突き 疾風からノーキャンセルでつなげることも可能だ。

暴れ土佐波砕き／コマンドを入力すると背後側の画面端へ跳んでいき、そのあと相手キャラめがけて蹴り込む。ただし、画面端に跳ぶまでは無敵時間がないので、近距離だと叩き落とされる場合がある。画面端に到達して初めて発動となるのだ。

最初の蹴りがヒットすると、通常技を2発当てたあとに吹上のモーションで上方に打ち上げる。打ち上げたあとは追い打ちが可能で、ハイジャンプキャンセルをかけることもできる。

押すボタンによって着地する場所が変わり、弱で出すと鋭い角度で急降下し、中だと画面中央へ、強ならば逆の画面端まで跳んでいく。相手キャラのいる位置に応じてボタンを選ぼう。

丹田練氣・攻めの型／発動するとSAゲージがタイマーに変化し、タイマーが0になるまでまことのすべての技が1.75倍のダメージになる。しかし、まこと側は相手の攻撃をガードすることができず、連続技をくらう危険性がある(ブロッキングは可能)。まさしく「諸刃の剣」だ。発動のタイミングは、吊し喉輪 唐草で捕まえたあとや強Ⓟキャンセルなどがあるが、発動後の行動をどうするかが課題になってくるだろう。

Q

Q



謎の存在

「決して認めたくはないが、我々の捜査力をもってしても、彼の存在を正式に肯定することは現時点では難しいという結果を得た」
(CIA広報官 リチャード・バーグマン 談)

すべてが謎に包まれているQ。その風貌も異様なQというキャラクターは、ヒューゴーに並ぶくらいの身長があり、なおかつパワーもある。このリーチとパワーを生かし、中間距離での戦闘を有効活用すれば、必然的に相手のガードが堅くなる。そこで、Qの持っているコマンド投げで相手のガードを崩し、爆発的なパワーで相手を圧倒することができる。

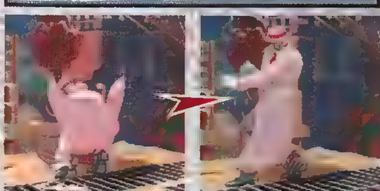
カラーバリエーション

弱Ⓟカラー / 中Ⓟカラー / 強Ⓟカラー / 弱Ⓚカラー / 中Ⓚカラー / 強Ⓚカラー / 弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し

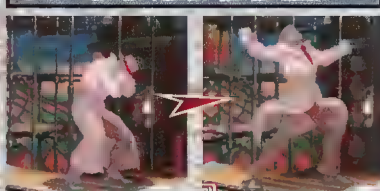


勝利 / 勝利 / 前方ダッシュ / 後方ダッシュ / 立ちガード / しゃがみガード / 時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段 / 下段 / 空中



エフェクトグラフィック

スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ





	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
遠距離立ち	5 +2/+2/+2 連/必/SA 立/屈 上/下	13 -2/0/+2 × 立/屈 上	19* -23*/D*/D* × 立/屈 上	5 +2/+2/+2 × 立/屈 上/下	8 -2/0/+2 必/SA 立/屈 上	21 -12/-10/-8 × 立/屈 上
近距離立ち	7 +4/+4/+4 連 立/屈 上/下	13 -2/0/+2 × 立/屈 上	19* -23*/D*/D* × 立/屈 上	5 +2/+2/+2 × 立/屈 上/下	9 -1/+1/+3 × 立/屈 上	21 -12/-10/-8 × 立/屈 上
しゃがみ	6 +4/+4/+4 × 立/屈 上/下	9 -2/-1/0 × 立/屈 上/下	15 -3/-1/+1 × 屈 下	7 -2/-2/-2 × 屈 下	8 -3/-2/-1 × 屈 下	13 -25/D/D × 屈 下
垂直ジャンプ	3 – × 立 上	8 – × 立 上	11 – × 立 上	5 – × 立 上	10 – × 立 上	18 – × 立 上
斜めジャンプ	3 – × 立 上	8 – × 立 上	11 – × 立 上	5 – × 立 上	10 – × 立 上	18 – × 立 上

*技の後半部分はダウンしない。また、⬅+強Ⓟ入力で出した場合は攻撃発生→14、硬直時間差→-1/+1/+3

投げ①　捕獲及び投擲による墜落衝撃（仮）　⬅or➡+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

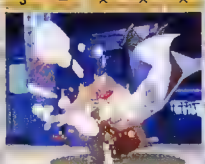
3	–		
×		×	×



投げ②　捕獲及び頭部を用いた殴打（仮）

レバー中立+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	×	×	×



リープ　中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16〜25	-5〜+7/0〜+8/+1〜+9	
×	立	上



Qの通常技はどれも攻撃発生が遅いものばかりだが、長身から繰り出される技の数々はリーチがあるので、中間距離から牽制技として使っていくことができる。また、技のリーチに加えて攻撃力も非常に高いので、それだけで相手にプレッシャーを与えることができるだろう。

なかでも注目してもらいたいのは立ち強Ⓚ。立ち攻撃のなかで最もリーチがある技で、少し離れた間合いから出しても相手に当てることができるので使い勝手がいい。また、立ち中Ⓟはリーチもそこそこあり、前進しながら攻撃するので、少し離れた間合いでも近づきながら攻撃することができる。立ち強Ⓟも前進しながら攻撃するが、ガードされるとスキが大きい。なお、立ち強Ⓟはレバーを⬅方向に入れることにより攻撃発生が早くなり、技後のスキも小さくなるが、代わりにリーチが若干短くなる。このほかには、キャンセルが可能な近距離立ち中Ⓚも使い勝手がいい。

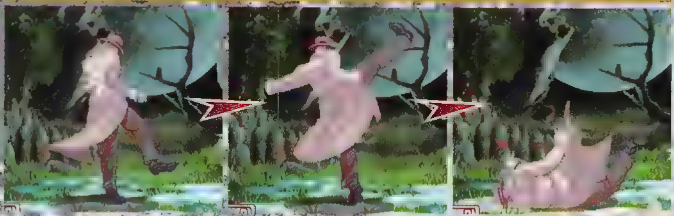
下段攻撃のほうはやや頼りない。特にしゃがみ強Ⓚは、ガードされてしまうとスキがかなり大きい。下段攻撃を使うとしたら、しゃがみ中Ⓚを使っていくのが無難だ。なお、しゃがみ強Ⓚはどの方向に入力するかで、攻撃時に移動する距離を変えることができる。⬋+強Ⓚはその場で、⬇+強Ⓚで少し前に、⬊+強Ⓚで⬇+強Ⓚより前に移動しながら攻撃することができる。スキの大きさは全方向変わらない。

跳び込み攻撃に関しては、ジャンプ中Ⓚが使える。この技は跳び込み攻撃のなかで一番リーチがあるので、中間距離からジャンプして出していくといいだろう。

特殊技	腕部による上方攻撃(仮)	←+中Ⓟ
9	-2/0/0	
×	立/屈	上



特殊技	転倒からの頭部痛撃(仮)	←+強Ⓚ
12	-26/D/D	
必/SA	立/屈	上/下*



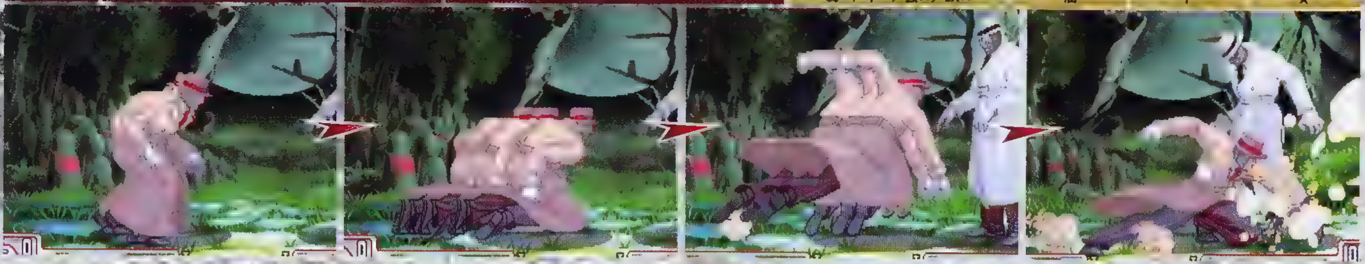
*技の終わり部分は上段でのみブロッキング可能

必殺技	突進頭部打撃(仮)	←タメ→+Ⓟ(Ⓟ押しっぱなしで技が変化)		
弱14*/中16*/強20*/EX15	弱* -2/0/+2、中* -2/0/+2、強* -3/-1/+1、EX -21/D/D			
弱○(×)中○(×)、強○(×)、EX○	立/屈(立)	上	★	

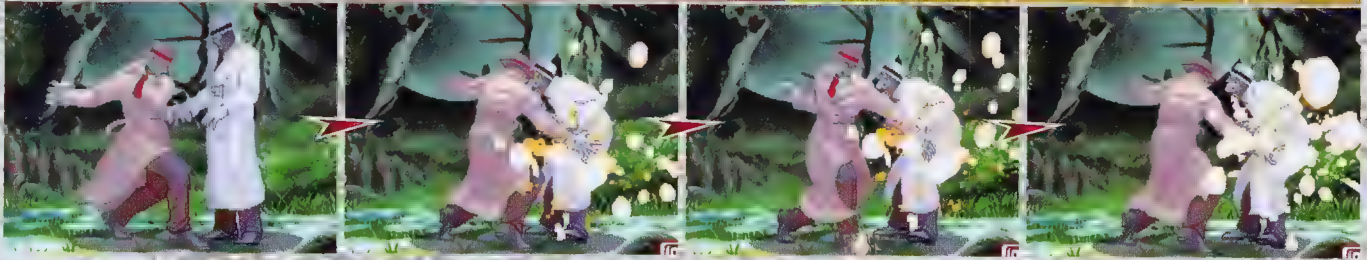


*中段攻撃時の攻撃発生→弱25/中29/強33、硬直時間差→弱 -10/+2/+4、中 -11/+2/+4、強 -12/+2/+4

必殺技	突進下肢打撃(仮)	←タメ→+Ⓚ	
弱26/中29/強32/EX27	弱 -13/D/D、中 -14/D/D、強 -15/D/D、EX -18/D/D		
弱×/中×/強×/EX×	屈	下	★



必殺技	高速度連続打撃(仮)	↓↙←+Ⓟ	
弱10/中9/強10/EX7	弱 -6/+1/+3、中 -9/0/+2、強 -8/+1/+1、EX -23/D/D		
弱×/中×/強×/EX×	立/屈	上	★



腕部による上方攻撃(仮)/拳を腹部あたりから突き上げる技。対空技として使えそうだが、攻撃判定がそれほど強くないので簡単につぶされてしまう。対空技として使うのであれば若干早めに出して、拳の先端部分を当てるようにしよう。

転倒からの頭部痛撃(仮)/Qの長い足を下から蹴り上げる豪快な技。しかし攻撃発生も遅く、スキも大きいのでこれといって使うところがない。また、いちおう必殺技キャンセル、SAキャンセルをかけることができるが、キャンセルをかけたところで連続ヒットする技はない。

突進頭部打撃(仮)/相手の頭部めがけて突進し、強烈な一撃を与える必殺技。EX以外は技を出す際にボタンを押し続けることにより、しゃがみガード不能の中段攻撃に派生させることができる。ボタンで移動距離が変化し、弱中強の順に移動距離が長くなる。もちろん、中段攻撃に派生させても移動距離を選ぶことができる。また、中段に派生させない場合は、SAキャンセルをかけることが可能。さらに、EX突進頭部打撃(仮)をヒットさせると、相手を画面端まで吹っ飛ばしてバウンドさせることができるぞ。

突進下肢打撃(仮)/突進頭部打撃(仮)の下段攻撃版。モーションは突進頭部打撃(仮)と若干異なるが、技の性質は似たようなもの。下段技なので、中段技の突進頭部打撃(仮)派生技と使い分け、中段と下段の2択を迫っていくのが基本。

EXは2ヒット技になっており、ブロッキングが1発目は下段のみ、2発目は上段のみ可能という、かなり特殊な技になっている。

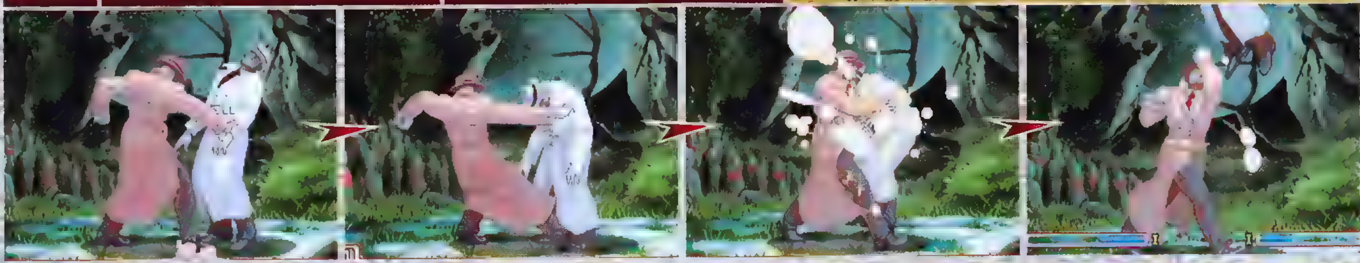
技のスキはノーマル、EXともに大きいので、この技を出すときは、バクチ的な要素も絡んでくる。覚悟の上で出そう。

高速度連続打撃(仮)/両方の拳を凄い早さで無数に繰り出す連続攻撃。弱だと前方のやや下方向に攻撃を出すので、地上にいる相手に攻撃することができる。中で出すと水平方向に技を出し、強で出せば空中にいる相手を狙うことができる。

弱中強は3ヒット攻撃になっており、EXでこの技を出した場合は最大ヒット数が7に増える。しかしEXは技のスキも大きくなるので、使うのであれば連続技として使うのが無難だ。

また、相手の体力ゲージが少ないときにはケズリ技として使うと有効。EXなら技の攻撃回数も多いので、そのぶんケズリ能力もアップする。

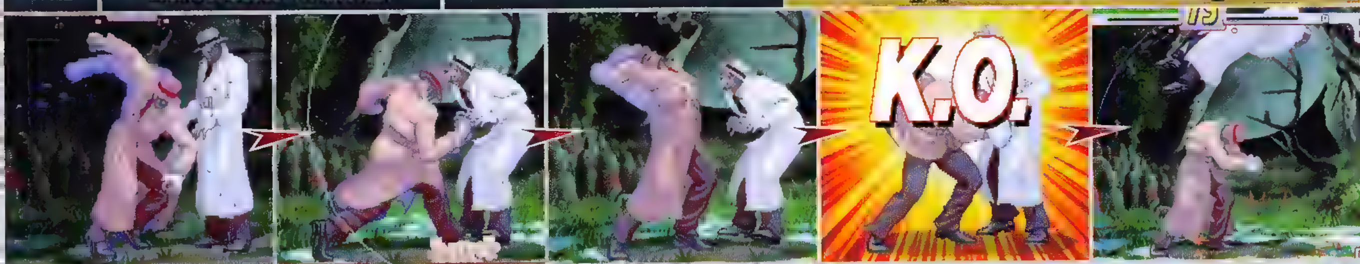
必殺技	捕獲及び痛恨打撃(仮)	→↘↓↙←+Ⓚ	弱13／中14／強15	−	
			弱×／中×／強×	−	−	×



SAⅠ	突進及び致死連続打撃(仮)	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	6	-19／D／D
			立／屈(×3)→屈→立／屈		上(×3)→下→上



SAⅡ	腹部及び後頭部への痛打(仮)	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	3	-25／D／D
			立／屈		上



SAⅢ	爆発を伴う打撃や捕獲(仮)	↓↘→↓↘→+Ⓟ後に↓↘→+ⓅorⓀ	1	−*	−
			−*		−*

発動　打撃　捕獲



*発動中の打撃(↓↘→+Ⓟ)は発生→13、ガード→立／屈、ブロッキング→上／下、硬直時間差→-17／D／D。捕獲(↓↘→+Ⓚ)は発生→7、ガード→×、ブロッキング→×

捕獲及び痛恨打撃(仮)／相手をつかんだあと引き寄せて、腹部に強烈なボディブローを決めながら、そのまま空中に浮かすコマンド投げ。ボタンの強弱で相手の落とす位置を変えることができ、弱で投げた場合だと自分の目の前に落とし、中で少し離れたところに落とす。強で投げた場合は中よりさらに遠くに落とすことができる。また、相手が落ちてくるところに追い打ちを決めることが可能だ。使うとしたら強で決めて、相手が落ちてくるところに突進頭部打撃(仮)を決めよう。

突進及び致死連続打撃(仮)／突進頭部打撃を3発連続で繰り出し、4発目に突進下肢打撃に移行して、さらに突進頭部打撃でフィニッシュする豪快なスーパーアーツ。突進系なので、相手との距離が離れたところから狙えるという利点を持っている。しかしガードされてしまうとかなりスキが大きいので気を付けよう。また、4発目がしゃがみガード不能の下段攻撃になっているのだが、すべてしゃがみガードできてしまうのであまり意味がない。連続技として使うのであれば、突進頭部打撃(仮)から、SAキャンセルして決めていこう。

腹部及び後頭部への痛打(仮)／相手の腹部に強烈な一撃を加えて、さらに後頭部を両手で殴りつける豪快なスーパーアーツ。しかも、後頭部に打撃を加えたあとに相手を浮かすことができる。

Qのスーパーアーツのなかでは最も攻撃発生が早く、与えるダメージも高い上に相手を浮かす性能まで持っているので、非常に強力といえる。浮かせたあとは追い打ちを決めることができるが、相手が落ちてくる距離が少し遠いので、突進頭部打撃(仮)しか決めることができない。しかし追い打ちを含めた総ダメージ量はかなり高いので、一気に逆転を狙える技である。

爆発を伴う打撃や捕獲(仮)／発動するとSAゲージがタイマーに変化し、それが切れるまでの間は追加コマンドで専用技を出すことが可能。発動によって他の行動が制限されるようなことはない。

専用技は打撃技(↓↘→+Ⓟ)と投げ技(↓↘→+Ⓚ)の2つ。どちらも決まると自ら爆発してダメージを与える。どちらかが決まった時点でタイマーはゼロになるが、失敗時のタイマー減少はない。

成功時に与えるダメージこそ大きいものの、打撃技、投げ技ともにスキが大きいので、使うのであれば確実な状況だけに絞っていきたい。ブロッキング後に決めることができれば理想的だ。

TWELVE

トゥエルヴ



白い殺戮マシーン

ギルの組織が作り出した究極の人型殺戮兵器。変幻自在の生体ボディは、プロトタイプのネクロを強化改良した完成形。絶対の絶望がターゲットを追いつめる!

人型殺戮兵器の完成版というだけあって、トゥエルヴの攻撃は通常技、必殺技の別なく、特異な体質を生かしたものが多い。手足を自在に伸縮・変形させた技群は、外見通り人間離れしたものがほとんど。なかでもジャンプ中に行える動作が豊富で、さまざまな角度から緩急のついた空中攻撃を仕掛けていける一撃離脱型のキャラクター、それがトゥエルヴだ。

カラーバリエーション

弱Ⓟカラー　中Ⓟカラー　強Ⓟカラー　弱Ⓚカラー　中Ⓚカラー　強Ⓚカラー　弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し



勝利　勝利　前方ダッシュ　後方ダッシュ　立ちガード　しゃがみガード　時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段　下段　空中



エフェクトグラフィック

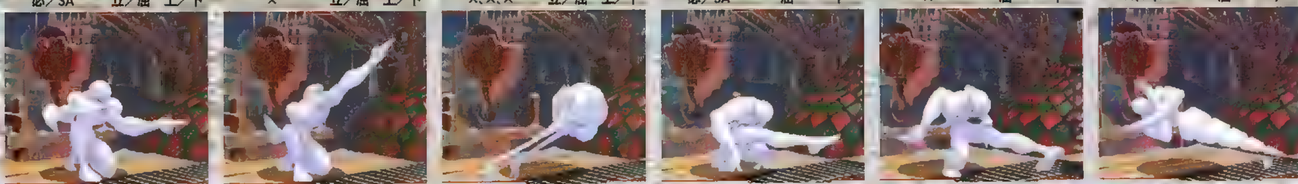
スタン　感電　燃焼　凍結　投げ失敗　上吹き飛び　横吹き飛び　きりもみ　叩きつけ



STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	4 +1/+1/+1 必/SA 立/屈 上/下	7 -2/-1/0 必/SA 立/屈 上	13 -3/-1/+1 × 立/屈 上	4 -1/-1/-1 必/SA 立/屈 上/下	7 -4/-1/0 SA/HJ 立/屈 上/下	18 -11/-1/+1 × 立/屈 上
遠距離立ち	4 +1/+1/+1 必/SA 立/屈 上/下	10 -2/-1/0 × 立/屈 上	13 -3/-1/+1 × 立/屈 上	4 -1/-1/-1 必/SA 立/屈 上/下	7 -4/-1/0 SA/HJ 立/屈 上/下	18 -11/-1/+1 × 立/屈 上
しゃがみ	4 +4/+4/+4 必/SA 立/屈 上/下	6 -2/+4/+5 × 立/屈 上/下	11 -8/-1/+1 ×、×、× 立/屈 上/下	4 +1/+1/+1 必/SA 屈 下	9 -2/-1/0 × 屈 下	14 -11/D/D ×、×、× 屈 下
垂直ジャンプ	4 – × 立 上	6 – × 立 上	13 – × 立 上	3 – × 立 上	10 – × 立 上	15 – × 立 上
斜めジャンプ	5 – × 立 上	6 – × 立 上	13 – × 立 上	3 – × 立 上	10 – × 立 上	15 – × 立 上







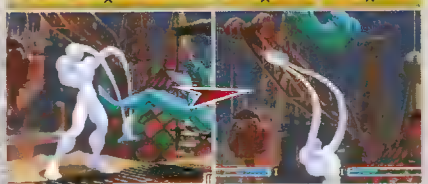
投げ① H.U.G. レバー中立+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	
×	×	×



投げ② T.R.W. ←+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	
×	×	×



投げ③ F.L.G. ➡+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	
×	×	×



リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16~25	-5~+7/0~+8/+1~+9	
×	立	上



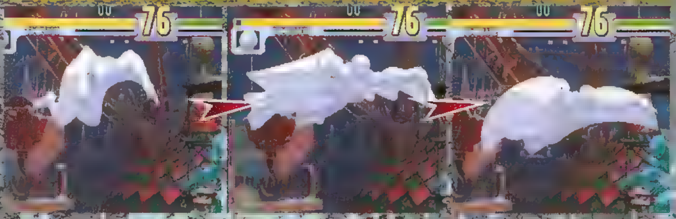
トゥエルヴの通常技はリーチは長いが連打の効く弱技がなかったり、強技にはガードされると大きなスキを作ってしまうものがあったりと、全般的に少々クセがある。

弱技4種はリーチが長く攻撃発生も早いので、敵に接近したときの牽制に向いている。中技はリーチの長い立ち中Ⓟ、しゃがみ中Ⓚが使いやすい。特殊なのが立ち中Ⓚで、ハイジャンプキャンセルとSAキャンセルが可能だが、必殺技にはつなぐことができない。唯一遠近の区別がある近距離立ち中Ⓟにはキャンセルがかかる。強技は立ち、しゃがみともに強Ⓚがリーチが長く使いやすいが、モーションが大きく、特にしゃがみ強Ⓚは反撃を受けるので多用は禁物。ジャンプ技は下に強くめくりも狙えるジャンプ強Ⓚ、横に長いジャンプ強Ⓟが使いやすい。攻撃発生が遅いのでジャンプ弱Ⓟ、ジャンプ中Ⓟも混ぜ、滑空やハイジャンプから多彩に攻めていきたい。

投げは叩きつけ、放り投げ、締め技の3種類。リープアタックはリーチがあるので、ギリギリ先端を当てるくらいのつもりで出していこう。

特殊技	滑空	(ジャンプ中)→→ or ←←

−	−	
×	−	−



特殊技	壁張り付き	(滑空中)レバーを壁方向に入力

−	−	
×	−	−



特殊技	B.M.K.	←+中Ⓚ

8	-2/-1/0	
必/SA	立/屈	上/下



必殺技	N.D.L.	↓↘→+Ⓟ

弱16/中16/強17/EX15	弱 -5/-4/-3、中 -9/-8/-7、強 -13/-12/-11、EX 0/D/D		
弱×/中×/強×/EX×	立/屈	上/下	★



必殺技	A.X.E.	↓↙←+Ⓟ(連打)/(ジャンプ中)↓↙←+Ⓟ(連打)

弱7/中11/強15/EX9	弱 -5/-1/0、中 -6/-1/0、強 -7/-1/0、EX -4/-1/0		
弱○/中○/強○/EX○	立/屈	上	★



空中A.X.E.



*SAキャンセルは1発目のみ可能。なお、空中A.X.E.の攻撃発生は弱10/中12/強14/EX7

必殺技	D.R.A.	(ジャンプ中)↓↙←+Ⓚ

弱15/中15/強15/EX7	−		
弱×/中×/強×/EX×	立	上	★



滑空／薄い膜状に変形させた外皮を展張し、凧のように空中を移動する特殊動作。軌道は下に凸の緩やかな二次曲線で、技を出すか一定時間で着地する。滑空中は基本的にジャンプ中と同じ扱いになっているが、EX必殺技と、スーパーアーツのX.F.L.A.T.は出すことができない。また空中ブロッキングも不能となっている。後方に滑空したときは、技も後ろに出てしまう点に注意。

壁張り付き／滑空中に画面端に到達したときにレバーが壁方向に入っていると壁に張り付いて反転、もと来た方向へ再び滑空していく。レバーは入れたままでもOK。

B.M.K.／身を引きながら上空を蹴り上げる。一見対空向きだが、対空技としての性能はあまり高くない。なお、特殊技ながらキャンセルが可能だ。

N.D.L.／腕を触手状に変形させて、地面に腕を潜らせて前方を攻撃する。弱中強の順で攻撃するポイントが遠くなっていく。弱攻撃にキャンセルをかけて牽制に、または相手の飛び道具などを先読みする形で出していくのが主な使い方になる。EX必殺技は相手の位置をホーミングし、2ヒットするようになる。これが当たると相手は浮くので追い打ちすることが可能。

A.X.E.／両腕を斧状に変形させて振りまわす多段技。弱中強の順でそれぞれ2、3、3ヒットし、いずれかのⓅボタンを連打すれば2、4、5ヒットする。ただし、この順で1発目の攻撃発生は遅くなる。なお、1発目のみSAキャンセルがかかる。中攻撃キャンセルからは強A.X.E.以外が連続技になるが、A.X.E.部分は1ヒットしかせず反撃されてしまう。ただし、弱A.X.E.のみ弱攻撃からつながり、この場合は反撃を受けない。

空中A.X.E.は空中ブロッキング、および対空ブロッキング対策を兼ねた接近手段として役立つ。

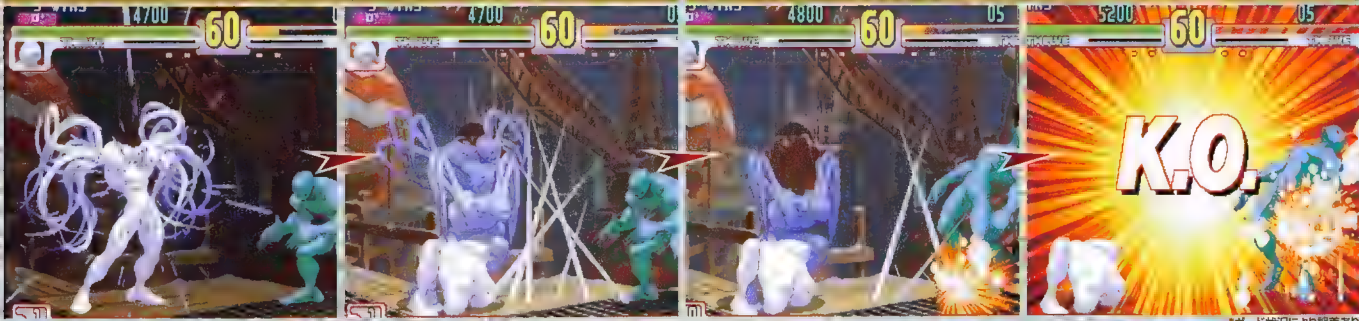
EX必殺技は通常3ヒット、Ⓟボタン連打で6ヒットする。全段当てれば相手の体力を5分の1ほど減らすことができる(立ち状態)。「地上で密着した相手に」という条件がつくが、ブロッキング後やSAゲージが少ないときの返し技など、積極的に狙っていきたいところだ。

D.R.A.／斜め下に頭突きで降下する、空中専用の中段技。弱中強の順で角度が緩やかになる。ガードされると大きなスキができるので注意。

EX必殺技はモーションの速い2ヒット技になり、同時にスキも小さくなる。

SAI X.N.D.L. ↓↘→↓↘→+Ⓟ

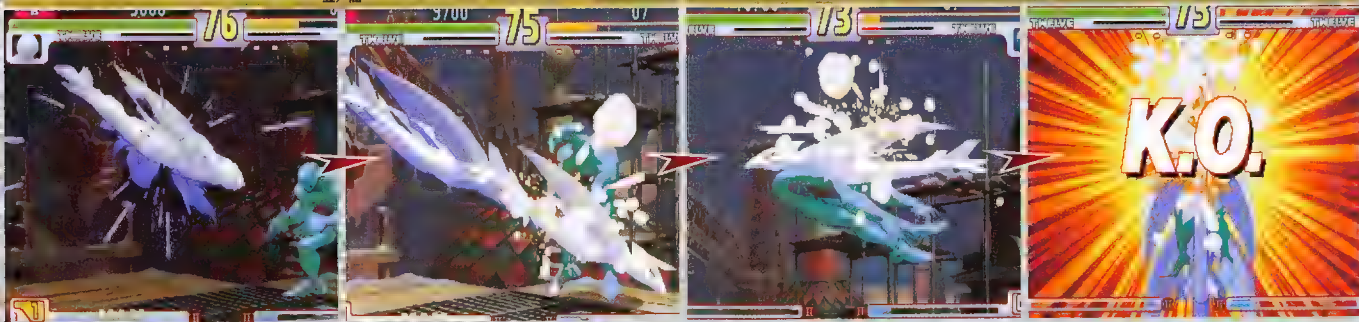
2	5	-31*/D/D
立/屈		上/下



*ガード状況により誤差あり

SAII X.F.L.A.T. (ジャンプ中)↓↘→↓↘→+Ⓚ

1	3	-26/D/D
立/屈		上/下



SAIII X.C.O.P.Y. ↓↘→↓↘→+Ⓟ

1	ー	ー



X.N.D.L.／N.D.L.の強化版ともいえるスーパーアーツで、手元から前方に触手を縦走させる。密着状態ならば8ヒットし（小さいキャラには7ヒット）、間合いが離れるに従い減少していき、画面端同士で4ヒットになる。

無敵時間はないためリバーサルで出すのは不向き。ガードされるとしゃがみ状態で長い時間硬直してしまうため、反撃も痛い。そのためバクチで出すのは大きなリスクが伴う。よって、この技はなるべく確定状況で決めるようにしたい。つまり、連続技用だ。間合いによらず中攻撃とA.X.E.から、近ければ弱攻撃からつながるので、相手の小さなスキを見逃さずに決めていきたい。

このX.N.D.L.のみSAゲージが2本までストックできる点では安心感がある。

X.F.L.A.T.／こちらはD.R.A.の強化版ともいうべき空中専用のスーパーアーツ。強D.R.A.に近い緩やかな角度で突進し、ヒットするとトゥエルヴが画面中を飛び回り、他方向から相手を貫いて、最後に下から突き上げてフィニッシュする。

相手が地上にいれば18ヒット、空中ならば10ヒットし、地上ヒットのほうがダメージが断然高い。この違いはやはり当たりやすさに起因しているのだろう。スーパーアーツだけあって空対空には滅法強く、こちらがジャンプしてみて相手も跳んでいたら出す、という方法で高確率でヒットする。なおこの技はD.R.A.と違い、しゃがみガード可能になっている。ハイジャンプキャンセルを利用すれば、立ち中Ⓚから超低空のX.F.L.A.T.をつなげることができる。

X.C.O.P.Y.／一定時間相手キャラに変身し、その能力をコピーしてしまう。変身している時間はタイムカウントで約25秒ほど。コマンドが完成すると変身モーションがあり、この間は無防備（空中判定）。だが、さいわい変身中に攻撃を受けても確実に発動するため、不発に終わることはない。なお、変身が解けるときにも同じスキがある。変身後は通常技、必殺技、パーソナルアクションに至るまで、完全に相手キャラクターになって闘うことになるが、SAゲージを使った攻撃は出すことができない。変身中は相手キャラの1.25倍の攻撃力になるが、最低限、相手キャラの動かし方くらいは知っておく必要があるだろう。余談だが、同キャラ戦でこれを使い、トゥエルヴに変身すると、パーソナルアクションが無効になる。

REMY

レミー



愛と憎しみの狭間で
許せないやつらがいる。倒せ、潰せと心が吠える。銀髪に隠された瞳が一瞬の狂気に煌く時、青年の心は闇に染まる。復讐の炎……もう後には引けないのだ！

タメ系の必殺技を多く持つレミーは、ある意味『ストIII』界における異端児といえる。しかし、固有の技はどれもクセがなく、扱いやすいものが多いこともまた事実だ。スキのない飛び道具と必殺技で広いレンジに対応する戦術を組み立て、近距離では通常技とスーパーアーツで勝負をかける。相手への対策が充実すれば、安定した勝利をつかむ日も近い！

カラーバリエーション



勝利シーン



パーソナルアクション



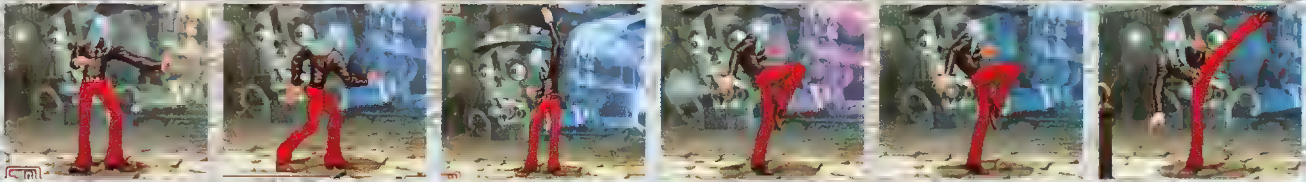
ブロッキング



エフェクトグラフィック



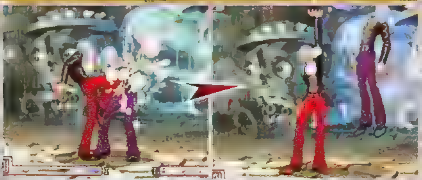
	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
	5 +3/+3/+3 連/必/SA 立/屈 上/下	6 +5/+6/+7 必/SA 立/屈 上	7 +1/+3/+5 必/SA 立/屈 上	3 0/0/0 必/SA 立/屈 上/下	5 +1/+3/+5 必/SA 立/屈 上	9 +3/+5/+7 必/SA、× 立/屈 上
	5 +4/+4/+4 連 立/屈 上/下	8 +1/+2/+3 × 立/屈 上	11 -2/0/+2 × 立/屈 上	4 +2/+2/+2 × 立/屈 上/下	9 -3/-2/-1 × 立/屈 上	11 -9/-7/-5 × 立/屈 上
	6 +2/+2/+2 連/必/SA 立/屈 上/下	6 -2/-1/0 必/SA 立/屈 上/下	10 -5/D/D × 立/屈 上/下	4 0/0/0 必/SA 屈 下	9 -9/-8/-7 × 屈 下	10 -11/D/D ×、× 屈 下
	5 – × 立 上	6 – × 立 上	10 – × 立 上	5 – × 立 上	7 – × 立 上	11 – × 立 上
	5 – × 立 上	6 – × 立 上	10 – × 立 上	5 – × 立 上	7 – × 立 上	11 – × 立 上







投げ①	ヴァルスのように狂おしく	レバー中立+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3	–	
×	×	×



投げ②	眠りを乱すコントゥール	⇦or⇨+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3	–	
×	×	×



リープ	中Ⓟ中Ⓚ同時押し	
16〜25	-5〜+7/0〜+8/+1〜+9	
×	立	上



TC	近距離立ち中Ⓚ→強Ⓚ	
5	-9/-7/-5	
必/SA→×	立/屈	上



まず注目したいのが、近距離技の性能の高さだ。攻撃発生が早いことはもちろん、ガード後、ヒット後の状況も良く、ノーキャンセルで連続技が狙えるケースもある。そのほか、キャンセル可能で連続技に組み込みやすいしゃがみ中Ⓟとしゃがみ弱Ⓚ、少し離れた距離で活躍する遠距離立ち中Ⓚとしゃがみ中Ⓚ、対空性能が高く、ヒット後に空中追い打ちが狙えるしゃがみ強Ⓟなど、万能とまではいかないが、駒は十分にそろっている。

ジャンプ攻撃では、斜め下方向に強い判定を持つジャンプ強Ⓚを中心にし、空対空には横方向にリーチがあるジャンプ中Ⓚを使う。使いやすさという点ではやや落ちるが、ジャンプ強Ⓟを空中の相手にヒットさせれば、さらに追い打ちが狙えることも覚えておくといい。

投げ技に関しては、ステージ端で一部のキャラに追い打ちが狙え、かつ起き攻めもしやすい投げ①、安定したダメージが稼げる投げ②のどちらも使うチャンスがある。また、リーチは短いが、リープアタックも性能は決して悪くない。レミー唯一のTCはおまけ程度に考えておこう。

特殊技	あまりに無垢なエギーユ	→＋中Ⓚ

19	-7／-6／-5	
×	立	上



必殺技	ヴェルテュの残光・オット	←タメ→＋Ⓟ

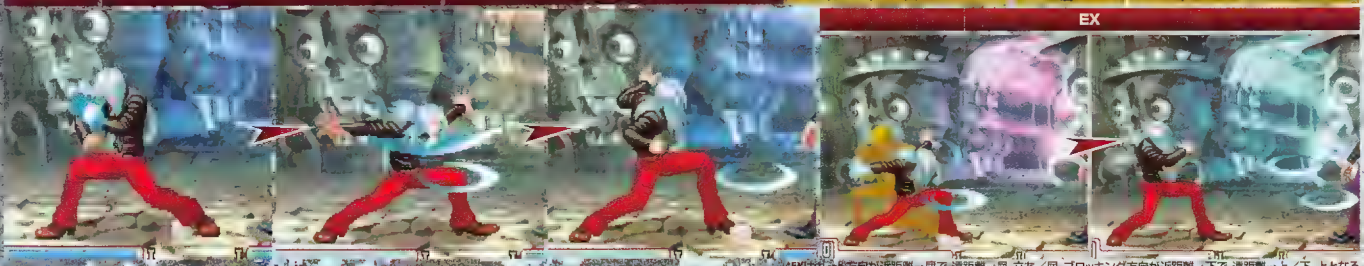
弱10／中11／強12／EX9	弱 +5／+6／+7、中 +5／+6／+7、強 +5／+6／+7、EX +4／+5／+6		
弱○／中○／強○／EX○	立／屈*	上*	★



*EXはガード方向が近距離→立／屈で、遠距離→立、屈、屈。ブロッキング方向が近距離→上で、遠距離→上、上／下となる

必殺技	ヴェルテュの残光・パス	←タメ→＋Ⓚ

弱12／中13／強14／EX9	弱 +1／+2／+3、中 +1／+2／+3、強 +1／+2／+3、EX 0／+1／+2		
弱○／中○／強○／EX○	屈*	下*	★



EX

*EXはガード方向が近距離→屈で、遠距離→屈、立ち／屈。ブロッキング方向が近距離→下で、遠距離→上／下、上となる

必殺技	マ・シェリの悲哀	↓タメ↑＋Ⓚ

弱4／中5／強6／EX7	弱 -17／D／D、中 -23／D／D、強 -26／D／D、EX -21*／D／D		
弱×／中×／強×／EX○*	立／屈	上／下	★



*EXは1段目のみSAキャンセル可能。また、1発目のみガードさせた場合の硬直差は-24

必殺技	冷たく蒼いルグレ	↓↙←＋Ⓚ

弱18／中19／強20／EX19	弱 -4／-4／-4、中 -4／-4／-4、強 -6／D／D、EX -2／D／D		
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	★



*終わり際の硬直時間差は、弱・中→+5/+5/+5、強・EX→+5/D/D

あまりに無垢なエギーユ／中段攻撃だが、発生が遅め、ガードまたはヒット後の状況も悪いとなれば、使いどころは限定されてくる。モーションの都合上、見切られにくいのは長所だが……。

ヴェルテュの残光・オット（以下オット）／リング状の飛び道具を放つ必殺技。ほかのキャラクターが持つ飛び道具系必殺技と比べて圧倒的にスキが小さく、気軽に使っていけるのが強みだ。上段となるオットのほうは、ほとんどのキャラクターにしゃがんでかわされるものの、ガード、ヒット後はレミー側が有利。画面端なら、ノーキャンセルでスーパーアーツにつなぐこともできる。

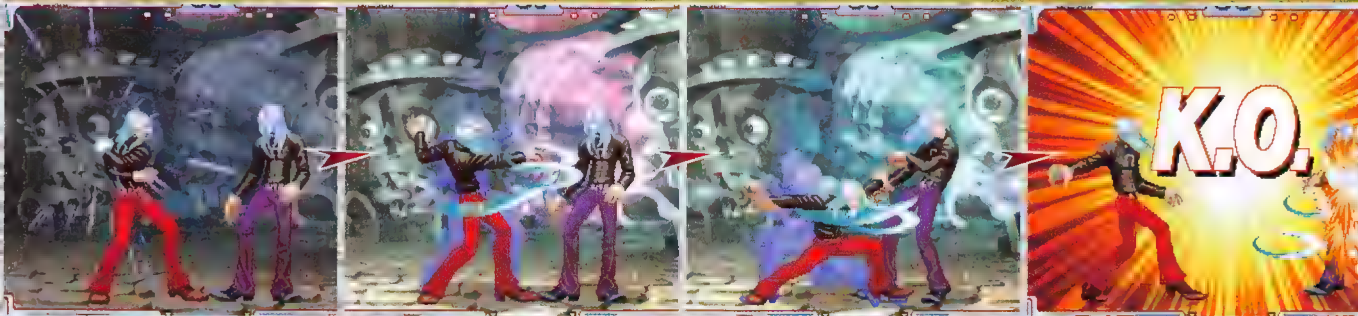
ヴェルテュの残光・パス（以下パス）／上段判定のオットに対し、パスは下段の飛び道具。オットより少しスキが大きいものの、目立つほどではない。しゃがみ状態の相手にも当然ヒットするので、連続技や連係にも活躍する。また、EXヴェルテュの残光は、途中から上下に分裂するのが特徴。EXオットは上から下が分裂し、EXパスは下から上。その真価は、到達時間に差が出る遠距離時に発揮される。ただ、ガード属性は下段を含むが、上段ブロッキングですべて取られてしまうことに注意しておきたい。ちなみに、オット、パスの2つの飛び道具は、上、下または下、上の組み合わせなら、画面上に2発飛ばすことも可能だ。これを覚えておくと、遠距離での牽制に役立つ。

マ・シェリの悲哀（以下マ・シェリ）／円状の広い攻撃判定を持つ対空技。攻撃発生の早い弱は地上戦に、順に攻撃範囲が広くなる中、強は対空に適している。対空性能自体は高いが、空中ブロッキングされた場合の危険度はいうまでもなく高い。

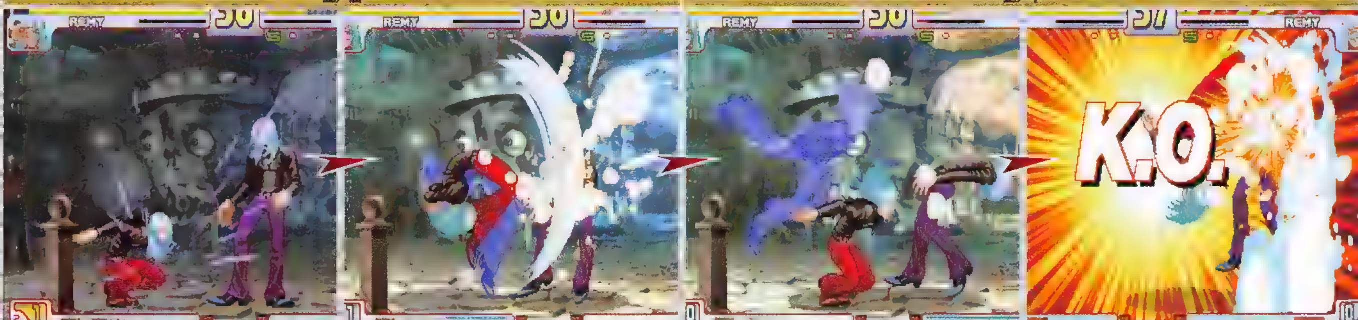
EXマ・シェリは2段技になり、無敵時間も付く。対空のほか、割り込みや起き上がり時の選択肢としても活用していきたい。

冷たく蒼いルグレ（以下ルグレ）／唯一のコマンド系必殺技。ガードされても反撃を受けにくく、地上戦を構成する上で欠かせない技の一つとなる。移動距離に差のある弱中強をうまく使い分ければ、あらゆるレンジで活躍する強力な武器になるはずだ。空中コンボに使った場合、相手が浮き直すのも特徴で、その後さらに追い打ちが狙えることも多い。また、EXルグレは性能および移動距離が中ルグレとほぼ同じ。強ルグレと同じく地上の相手にヒットさせてもダウンを奪えるほか、ダメージも高めに設定されている。

SA I	憤怒のシュペルノーヴァ	↓↘→↓↘→+Ⓟ
2	3	+3/+4/+5
立/屈		上



SA II	ヴィエルジュに安息を	↓↘→↓↘→+Ⓚ
2	2	-29/D/D
立/屈		上/下



SA III	傷心のノクテュルヌ	↓↘→↓↘→+Ⓟ
1	1	−
立/屈		上×6、上/下



憤怒のシュペルノーヴァ／無数の飛び道具を放つスーパーアーツ。ヴェルテュの残光同様スキがなく、ガードされてもOKなのが大きな長所だ。ダメージこそやや低めだが、SAゲージは短め、かつストック数も2なので、気軽に使っていける。

　ヒットしてもダウンを奪うことはできないが、その後はレミー側が有利。画面端なら、憤怒のシュペルノーヴァ→憤怒のシュペルノーヴァや、憤怒のシュペルノーヴァ（しゃがみヒット）→マ・シェリの悲哀などのコンボを決めることも可能だ。

　欠点は、相手キャラクターや距離の関係で、しゃがみ状態の相手に初段がスカる場面が多いこと。このため、連続技としての安定性にやや難がある。エレナや春麗、ユン、ヤン、いぶきといった背の低いキャラクターが相手のときは特に注意したい。

ヴィエルジュに安息を／マ・シェリの悲哀強化版。発生が早いことはもちろん、初段の攻撃発生まで無敵時間があるので、割り込みや起き上がりに使えるほか、信頼度の高い対空技としても活用できる。連続技としての役割も大きく、キャンセルやSAキャンセルを絡めたコンボはもちろん、一部の技ヒット後にキャンセルなしでつなぐ、いわゆるノーキャンセルコンボに組み込めるケースも多々ある。前述の「憤怒～」よりも、あらゆる意味で安定性に優れたスーパーアーツといえよう。

　ただ、ガードされたときのスキが大きく、SAゲージも長めに設定されていることから、気軽には使えないことも確か。使用する場面をある程度限定しておく必要がある。先端部分がヒットしたときには、途中からガードされる危険性も……。

傷心のノクテュルヌ／相手の打撃技を跳ね返してダメージを与える、いわゆる「当て身技」。ブロッキング可能な技で、飛び道具以外の技すべてを取ることができる。発生も1フレームで、起き上がりに相手の打撃が完全に重なっていても、リバーサルでこれを出せば返すことが可能だ。ただ、相手が空中にいた場合（ジャンプ攻撃やリープアタックを取ったときなど）には一部しかヒットせず、場合によっては反撃をくらうこともある。

　単体のダメージは3つのスーパーアーツ中最も高いが、ストック数が1でEX技が使いにくいこと、はずしたときのスキが大きいことなどから、使い勝手はイマイチ。これを選択した時点でブロッキング成功後に大ダメージが狙えなくなってしまうことも、大きなマイナス点の一つだ。

ALEX

アレックス



パワーエイジ

世界の強豪たちと闘い、格闘の怖さと奥深さを知ったアレックス。自分の中に、知らず沸き上がる不思議な高揚感を抑え切れない。「強い奴」と闘いたい想いに駆られるまま、ふたたび彼はまだ見ぬ強敵を求め、トムのもとを飛び出した。

アレックスは各種コマンド投げを持つ大型キャラだが、メインのダメージ源を投げ技に依存する鈍重な投げキャラではない。リーチと威力に優れた各種打撃技をメインに闘いを組み立て、ここぞというポイントで的確に各種のコマンド投げを決めていくのだ。素早いダッシュや突進技、軌道が低いジャンプを生かして、中間距離からいきなり襲いかかれ。

カラーバリエーション

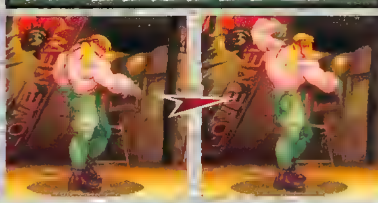
弱Ⓟカラー	中Ⓟカラー	強Ⓟカラー	弱Ⓚカラー	中Ⓚカラー	強Ⓚカラー	弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し
勝利	勝利	前方ダッシュ	後方ダッシュ	立ちガード	しゃがみガード	時間切れ負け



登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段　下段　空中



エフェクトグラフィック

スタン　感電　燃焼　凍結　投げ失敗　上吹き飛び　横吹き飛び　きりもみ　叩きつけ



近距離立ち

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
発生	5	5	15	6	6	17
硬直差	+1/+1/+1	-1/0/+1	-1/+1/+3	0/0/0	0/+1/+2	-13/0/+2
キャンセル	連/必/SA	必/SA	×	必/SA	必/SA	×
判定	立/屈	立/屈	立	立/屈	立/屈	立/屈
ガード	上/下	上	上	上/下	上	上



遠距離立ち

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
発生	5	5	15	6	12	17
硬直差	+1/+1/+1	-1/0/+1	-1/+1/+3	0/0/0	-1/0/+1	-13/0/+2
キャンセル	連/必/SA	必/SA	×	必/SA	×	×
判定	立/屈	立/屈	立	立/屈	立/屈	立/屈
ガード	上/下	上	上	上/下	上	上



しゃがみ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
発生	5	8	14	6	9	12
硬直差	+1/+1/+1	0/+1/+2	-9/D/D	+2/+2/+2	-1/0/+1	-15/D/D
キャンセル	連/必/SA	×	×、×	必/SA	×	×
判定	立/屈	立/屈	立/屈	屈	屈	屈
ガード	上/下	上/下	上/下	下	下	下



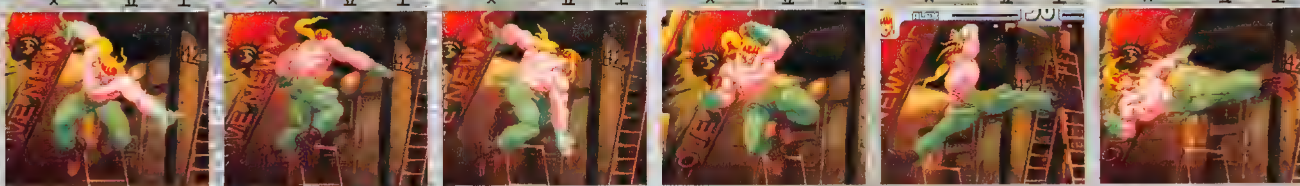
垂直ジャンプ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
発生	5	6	9	5	10	9
硬直差	–	–	–	–	–	–
キャンセル	×	×	×	×	×	×
判定	立	立	立	立	立	立
ガード	上	上	上	上	上	上



斜めジャンプ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
発生	5	6	9	5	10	9
硬直差	–	–	–	–	–	–
キャンセル	×	×	×	×	×	×
判定	立	立	立	立	立	立
ガード	上	上	上	上	上	上



投げ　ボディースラム　弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–		
×	×	×	



リープ　中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16～25	-5～+7/0～+8/+1～+9		
×	立	上	



TC① しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ

6	-1/0/+1	
必/SA→×	屈	下



TC② しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ

6	-15/D/D	
必/SA→×	屈	下



アレックスの通常技のうち、連続技を組み立てる上で重要なのが近距離立ち中Ⓚと立ち中Ⓟ。近距離立ち中Ⓚはしゃがんでいる相手にも安定して当たり、キャンセルで弱やEXのフラッシュチョップ、EXエアニースマッシュなどにつなぐことができる重要な技だ。立ち中Ⓟはそこそこの対空性能があるので、キャンセルしてEXエアニースマッシュを出せば、ブロッキング対策も兼ねた対空コンボとして使える。

遠距離立ち中Ⓚは、中間距離での牽制、連係のシメ技として重要。立ち強Ⓟはしゃがみガード不能技で、ダメージ、スタン値ともに大きいので、連係や起き攻めで上手く使っていきたい。

ジャンプ攻撃で主に使うのは、ジャンプ強Ⓟ、ジャンプ強Ⓚ、ジャンプ中Ⓚ。ジャンプ中Ⓟは、相手が自分より高い位置にいる場合の空対空技として使おう。

通常投げはボディースラムのみとなっているが、レバー入力によって前後に投げ分けることが可能。余裕があるときは、画面端に向かって投げるようにしたい。

アレックス・ALEX

特殊技	チョップ	→+中Ⓟ
8	-2／-1／0	
×	立／屈	上



特殊技	ラリアット	→+強Ⓟ
10	-1／+1／+3	
×	立／屈	上



特殊技	フライングクロスチョップ	(垂直or前方ジャンプ中)↓要素+強Ⓟ
11	－	
×	立	上



特殊技	ヘッドバット(スリーパーホールド)	←+強Ⓟ
9	-11／+1(+4*)／－	
×	立／屈	×



*スリーパーホールド時

必殺技	フラッシュチョップ	↓↘→+Ⓟ
弱12／中16／強20／EX10	弱 -2／0／0、中 -1／+14／+14、強 -1／+15／+15、EX -1／D／D	
弱×／中○／強○／EX○	立／屈	上	★



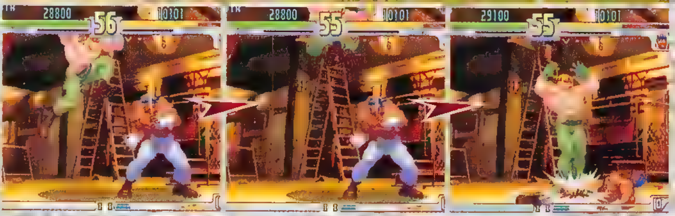
必殺技	パワーボム(バックドロップ)	→↘↓↙←+Ⓟ
弱7／中8／強9	－	
弱×／中×／強×	×	×	×



必殺技	エアニースマッシュ	→↓↘+Ⓚ
弱7／中8／強9／EX4	－	
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上／下	★



必殺技	エアスタンピート	↓タメ↑+Ⓚ
弱24／中26／強27／EX27	弱 -3／D／D、中 -3／D／D、強 -3／D／D、EX -3／D／D	
弱×／中×／強×／EX×	立	上	★



チョップ／頭上から足元まで手刀を振り下ろす技。遠距離立ち中Ⓚを出すにはやや近い、という間合いで使っていこう。対空、対地上の牽制効果を兼ね備えた汎用性の高い技だ。

ヘッドバット／相手の頭部をつかんで引き寄せ、強烈な頭突きを繰り出す。ブロッキング不能技でダメージ、スタン値ともに高いので、ブロッキング後の反撃などにうまく使っていきたい。

中or強フラッシュチョップヒット後など、背後から決めた場合は**スリーパーホールド**に変化する。この場合、相手はレバー入力+ボタン連打でダメージ軽減できるが、こちらも同様の入力をすることによって対抗することができる。

ラリアット／『3rd』で追加された新技。一歩前進しながら、ラリアットを繰り出す。非常にスキが小さく、技が空振りしたりガードされたとしてもリスクは小さい。ダメージは大きいので、ジャンプ防止、先読みの対空として使っていこう。

フライングクロスチョップ／手刀を十字に組んだ状態で空中から突っ込んでいく技。着地後のスキが大きいため、ガードされたり空振りしてしまうと非常に危険。適当に出すのはやめよう。画面端で空中の相手に当てると追い打ちが狙えるので、空対空ブロッキング後の反撃として狙っていきたい。

フラッシュチョップ／閃光を伴う逆水平チョップを繰り出す。弱、EXフラッシュチョップは攻撃発生が早く、中攻撃キャンセルからつながるため、連続技用として重要。中、強は発生が遅いが、ヒット後に相手がのけぞっているところへ追い打ちが可能となる。弱のみSAキャンセルできない。

パワーボム／つかんだ相手と共にジャンプし、地面に叩きつけるコマンド投げ。弱は発生が早く間合いが広い。強は威力が大きい。中or強フラッシュチョップヒット後など、背後から決めると**バックドロップ**に変化し、ダメージも上がる。

エアニースマッシュ／空中の相手にジャンプヒザ蹴りを入れ、そのまま地面に叩きつける対空技。弱中強の順に攻撃発生が遅くなり、高い位置まで上昇するようになる。EXは攻撃発生が早く無敵時間があり、さらに地上の相手にもヒットする。

エアスタンピート／ジャンプして空中から両足で踏みつける。弱中強の順にジャンプ距離が長くなり、EXは相手の位置をホーミングするようになる。ガードされてもスキは小さい。間合いに応じて弱～強を使い分け、めくりを狙うのが有効。

必殺技	スラッシュエルボー	←タメ→＋Ⓚ
弱16／中19／強21／EX10	弱 -2／0／+2、中 -8／0／+2、強 -8／-1／+1、EX -6／D／D	
弱○／中○／強○／EX○	立／屈	上 ★

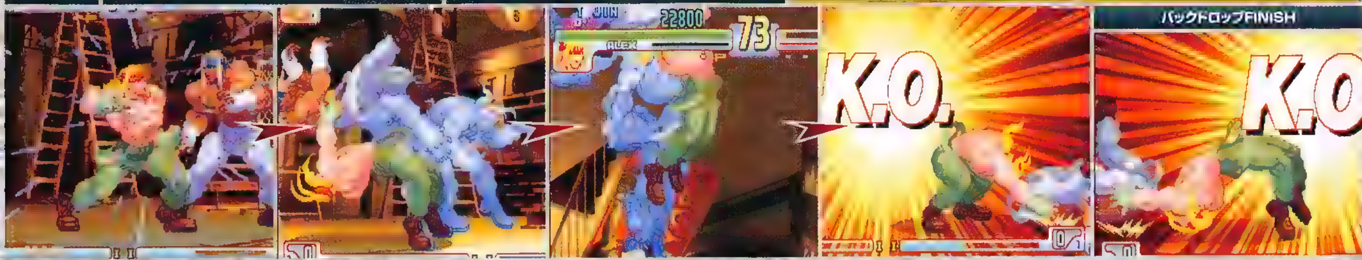


必殺技	スパイラルD.D.T.	→↗↓↖←＋Ⓚ
弱21／中24／強27	－	
弱×／中×／強×	×*	× ×



*しゃがみ状態にはヒットしない

SA I	ハイパーボム	レバー1回転＋Ⓟ
1	3	－
×		×



SA II	ブーメランレイド	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
2	2	－
立／屈(×4)→×		上(×4)→×



SA III	スタンガンヘッドバット	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
1	27	－
×		×



スラッシュエルボー／低い姿勢のダッシュから、フラッシュチョップのような閃光を伴うヒジ打ちを繰り出す突進技。弱中強の順で攻撃発生が遅くなり、代わりに突進距離が長くなる。EXは2段技になり、初段の攻撃発生が弱よりも早く、中攻撃キャンセルから連続ヒットになる。中、強、EXはスキが大きいため、ガードされると反撃を受けやすい。

いずれもSAキャンセル可能でブーメランレイドにつなげることができるが、『3rd』ではEXの2段目キャンセルの場合は相手が浮くため、ブーメランレイドがカス当たりになってしまう。

スパイラルD.D.T.／『3rd』からの新技で、リープアタック並に低い軌道のジャンプで跳びかかって相手に組みつき、首を極めて地面に引き倒す技。投げ技だが、しゃがんでいる相手はつかめない。

弱中強の順でジャンプ距離が伸びていくが、間合いによってきちんと使い分けないと空振りしてしまうので注意しよう。ただし、空振り時の着地のスキは小さい。

ハイパーボム／投げ技系のスーパーアーツで、一撃で約50%の体力を奪い取る。通常はバックドロップ×2→パワーボムという流れだが、背後からつかむとバックドロップ×5に変化し、ダメージも上がる。中or強フラッシュチョップから連続技にすることが可能。画面が光ったのを見てからでも、相手はジャンプで容易に逃げることができるので、ガードを崩す手段としての「投げ技」としては性能が低い。投げ判定が出るまで無敵であることを生かして、相手の投げや打撃に合わせたり、ブロッキング後の反撃に使うのが理想的。

ブーメランレイド／打撃×4からバックドロップへつなげるスーパーアーツ。打撃部分がヒットしていなくても最後の投げ部分だけが決まることもあり、この場合はパワーボムになる。

打撃技系のスーパーアーツなので連続技に組み込みやすいが、ガードされると最後の投げのスカりポーズのスキに反撃を受けやすいので注意。リープアタックから連続技にすることも可能だ。

スタンガンヘッドバット／ジャンプで相手に跳びかかり、ヘッドバット4連発で必ずスタン状態にする。投げ判定だが、ジャンプモーション中や低空の相手までもつかめるのが大きな特徴で、ジャンプでは逃げられない回避困難な連係を作ることができる。中or大フラッシュチョップからSAキャンセルして出せば、連続技にすることも可能。

YUN
ユン



風雲の白龍

人々の生きる力が心地よい緊張感とともに満ちている街、香港。その平和を脅かす謎の組織の存在に気づいたユンたちは、先手を打って組織の深部に乗り込むことを決意した。避けられない闘いを前に、ユンの鼓動は高鳴る。「俺たちの街、守ってみせる！」

ユンは小柄なため[illegible]中間距離での[illegible]。しかし、接近したときには、[illegible]手のいい[illegible]コンボでラッシュを[illegible]。また、[illegible]これらを[illegible]して相手のガードを上下左右に[illegible]攻めて[illegible]

カラーバリエーション



弱Ⓟカラー 勝利 / 中Ⓟカラー 勝利 / 強Ⓟカラー 前方ダッシュ / 弱Ⓚカラー 後方ダッシュ / 中Ⓚカラー 立ちガード / 強Ⓚカラー しゃがみガード / 弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し 時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング



上段 / 下段 / 空中

エフェクトグラフィック



スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ







4 +4/+4/+4 連/必/SA 立/屈 上/下	5 +6/+7/+8 必/SA 立/屈 上	7 -2/-1/0 必/SA、× 立/屈 上	4 +2/+2/+2 必/SA 立/屈 上/下	8 -2/D/D HJ 立/屈 上	15 -5/D/D × 立/屈 上
5 +1/+1/+1 連/必/SA 立/屈 上/下	6 -3/-2/-1 × 立/屈 上	10 -5/-3/-1 × 立/屈 上	4 +2/+2/+2 必/SA 立/屈 上/下	10 -4/-3/-2 × 立/屈 上	15 -5/D/D × 立/屈 上
5 +4/+4/+4 連/必/SA 立/屈 上/下	5 +5/+6/+7 必/SA 立/屈 上/下	6 +1/+3/+5 ×、× 立/屈 上/下	5 +2/+2/+2 連/必/SA 屈 下	7 -1/0/+1 必/SA 屈 下	14 -5/D/D × 屈 下
3 — × 立 上	4 — × 立 上	9 — × 立 上	4 — × 立 上	7 — × 立 上	6 — × 立 上
3 — × 立 上	4 — × 立 上	6 — × 立 上	5 — × 立 上	7 — × 立 上	6 — × 立 上

リープ　中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16〜24	-5〜+2/0〜+8/+1〜+9	
×	立	上



TC①　ジャンプ弱Ⓟ→➡+強Ⓟ

3	—	
×→×	立	上



TC②　しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ

4	0/+2/+4	
必/SA→×	立/屈	上/下



TC③　しゃがみ強Ⓚ→立ち強Ⓚ

15	-11/D/D	
×→×	屈→立/屈	下→上



地上技で注目したいのが、しゃがみ中Ⓟとしゃがみ弱Ⓚの2つ。前者はスキが小さく、攻撃発生も早いので、接近戦で重宝する。後者は密着時に目押し（厳密には連打キャンセル）で2発当てたあと、ここから必殺技キャンセルで連続技を狙えるので、ヒット確認連続技としてうまく使っていこう。密着時より若干離れた間合いでは、しゃがみ中Ⓚと遠距離立ち中Ⓚを使って牽制していく。後者は新たに追加された技なのだが、斜め上へと蹴りを出すので、跳び込み防止技として役立ってくれるぞ。

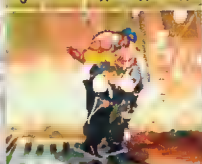
跳び込みは下方向に判定の強いジャンプ強Ⓟを使っていくといい。空対空には判定面から見てジャンプ強Ⓚ、攻撃発生の点ではTC①がオススメだ。この2つの技はなにかとお世話になる技なので、存在を覚えておこう。

最後にターゲットコンボだが、基本的にはTC④とTC⑤の2つがあればいい。どちらも2発止めのスキが小さいため、こちら側の攻勢を維持でき、また、TC⑤に関しては3発目キャンセル弱鉄山靠につなぐことで、連続技兼有効な連係として機能してくれる。

投げ①　膝蹴り

レバー中立+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	—	×	×	×



TC④　近(遠)距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→⬅+強Ⓟ

5(6)	+2/+4/+6(立ち強Ⓟ)→-4/D/D(⬅+強Ⓟ)	
(近)必/SA(遠)×→×→SA	立/屈	上
立ち中Ⓟ	立ち強Ⓟ	⬅+強Ⓟ



投げ②　モンキーフリップ

⬅or➡+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	—	×	×	×



TC⑤　近距離立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ

4	+3/+3/+3(立ち弱Ⓚ)→-5/-3/-1(立ち中Ⓟ)	
連/必/SA→必/SA→必/SA	立/屈	上/下→上/下→上
近距離立ち弱Ⓟ	立ち弱Ⓚ	立ち中Ⓟ



ユン YUN

特殊技	旋風脚（せんぷうきゃく）	→+中Ⓚ
20	-1/0/+1	
×	立	上



特殊技	打開（だかい）	→+強Ⓟ
18	-7/D/D	
×	立/屈	上



特殊技	雷撃蹴（らいげきしゅう）	（垂直or前方ジャンプ中）↘+Ⓚ
弱7/中9/強7	−	
×	立	上



必殺技	虎撲子（こぼくし）	↓↙←+Ⓟ（↓↙←+ⓅⓅでフェイント）	
弱25/中25/強25	弱 0/D/D、中 0/D/D、強 0/D/D		
弱○/中○/強○	立/屈	上	×



必殺技	絶招歩法（ぜっしょうほほう）	↓↘→+Ⓟ	
弱8/中11/強14/EX14	弱 -11/D/D、中 -11/D/D、強 -11/D/D、EX -2/D/D		
弱×/中×/強×/EX×	立/屈	上	★



必殺技	鉄山靠（てつざんこう）	→↓↘+Ⓟ	
弱15/中19/強23/EX11	弱 -1/+1/+3、中 -3/D/D、強 -5/D/D、EX -7/D/D		
弱○/中○/強○/EX○、×	立/屈	上/下	★



必殺技	二翔脚（にしょうきゃく）	→↓↘+Ⓚ	
弱5/中7/強9/EX5	弱 -25/D/D、中 -26/D/D、強 -28/D/D、EX -28/D/D		
弱×/中×/強×/EX×	立/屈	上/下	★



旋風脚／しゃがみガード不能の中段攻撃。ガードされてもまったくスキがないのが強みだ。下段から連係でつなぐもよし、リーチを生かして中間距離から不意に出すもよし。リープアタックと併用し、相手のガードを崩すのに使っていこう。

打開／大きく踏み込み、震脚とともに両手を広げて攻撃する。リーチはあるが、いかんせん攻撃発生が遅く、中間距離で使いにくいのが難点。この技は広げた手の両方に攻撃判定があるので、これを利用して相手の跳び込みに対して出すといいだろう。うまく相手の下に潜り込めれば、後ろに伸ばした手が当たるため、対空技として機能するぞ。

雷撃蹴／ジャンプの高さが一定以上に達すると出すことができる、素早く鋭いジャンプ攻撃。弱中強では滑空する角度が異なり、これを使い分けることでめくりやわざと空振りさせるなど、多彩な攻めを展開できる。ユンの主力となりうる攻撃だ。

虎撲子／両手を前に突き出し、震脚とともに発勁をくらわす。攻撃判定はその両手部分だけではなく、見えない「気」の部分にも存在している。攻撃発生が極端に遅い代わりにスキはほとんどなく、攻撃力とスタン値が非常に高いのが特徴だ。なお、EX技の入力方法（Ⓟボタンを2つ以上同時押しにする）で、攻撃判定のないフェイント技になる。

絶招歩法／拳を前に突き出し、突進する必殺技。弱中強では攻撃発生と移動距離が大きく変化する。基本的には攻撃発生の早い弱を使い、連続技や中間距離での奇襲技に用いる。ただし、ガードされたときのスキは大きく、反撃を確実に受けてしまうので多用は控えよう。EX絶招歩法は2ヒット技に変化し、ガードされたときのスキが小さくなるが、これといった使い道はない。

鉄山靠／弱中強の違いは攻撃発生と突進距離だけでなく、ヒット効果にも見られる。弱は攻撃発生が早くスキが小さいため、連続技や連係に織り交ぜて使うといい。中、強は連続技には組み込めないが、ヒット後に相手を浮かす効果があり、そこへ追い打ちが可能なため、大ダメージを見込める。EX鉄山靠は弱よりも攻撃発生が早くなり、2ヒット技に変化、さらにダウン効果も付く。

二翔脚／前作の穿弓腿に比べ地上での攻撃判定は小さいが、上方向への攻撃判定が大きいので、対空技としては高性能。EXの場合は無敵時間があるので、その信頼性も高い。さらに、浮いた相手に追い打ちが可能なので、ダメージも期待できる。

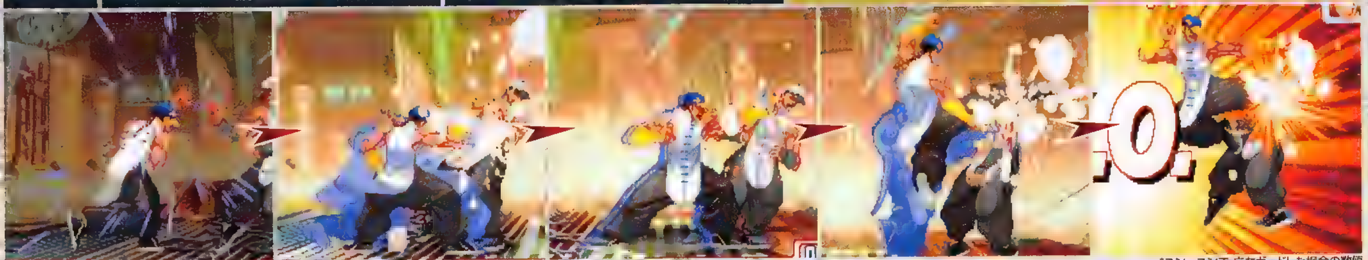
必殺技	前方転身（ぜんぽうてんしん）	→↘↓↙←+Ⓚ	弱8／中8／強8	ー(技成立時は+14)		
			弱×／中×／強×	×	×	×



SAⅠ	揚炮（ようほう）	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	2	-27／D／D
			立／屈		上

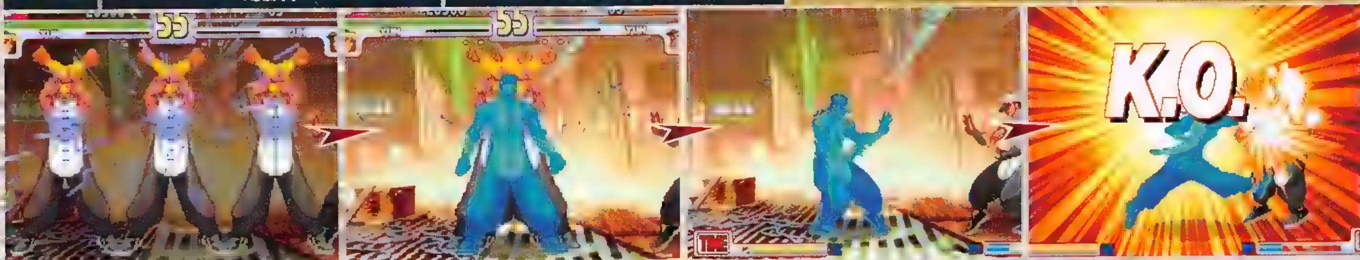


SAⅡ	槍雷連撃（そうらいれんげき）	↓↘→↓↘→+Ⓟ	3	4	-27*／D／D
			立／屈		上



*ユンvsユンで、立ちガードした場合の数値

SAⅢ	幻影陣（げんえいじん）	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	ー	ー
			ー		ー



前方転身／相手の背後をとるコマンド投げで、ボタンによる違いはない。投げ技自体に攻撃力はないが、相手は一瞬行動不能になり、そこへこちらの攻撃を加えることができる。最も安定し、かつ全キャラクターに決まるものは、しゃがみ中Ⓚキャンセル中絶招歩法。また、EX技を使うのならEX鉄山靠がオススメだ。投げ間合いは通常投げよりも広いので、うまく活用していこう。

揚炮／挑領→鉄山靠→揚炮と重い技を3発連続で叩き込むスーパーアーツ。SAゲージが長く、ストック数は1しかないが、破壊力は抜群。弱点といえば、EX技にゲージをあまり使えないことと、リーチの短さくらいなもの。攻撃発生が早い上に無敵時間もあるので、対空や連続技など、あらゆる局面で使っていけるぞ。さらにヒット後は相手を浮かすことができ、中鉄山靠→強絶招歩法をはじめ、いろいろな技で追い打ちが可能だ。

槍雷連撃／大きく踏み込みつつヒジ打ちを繰り出し、連続して打撃を加えるスーパーアーツ。SAゲージが短くストック数が多い代わりに、技自体の攻撃力が低いのが特徴。揚炮と違い、EX技にゲージを多くまわすことができるのが魅力的だ。

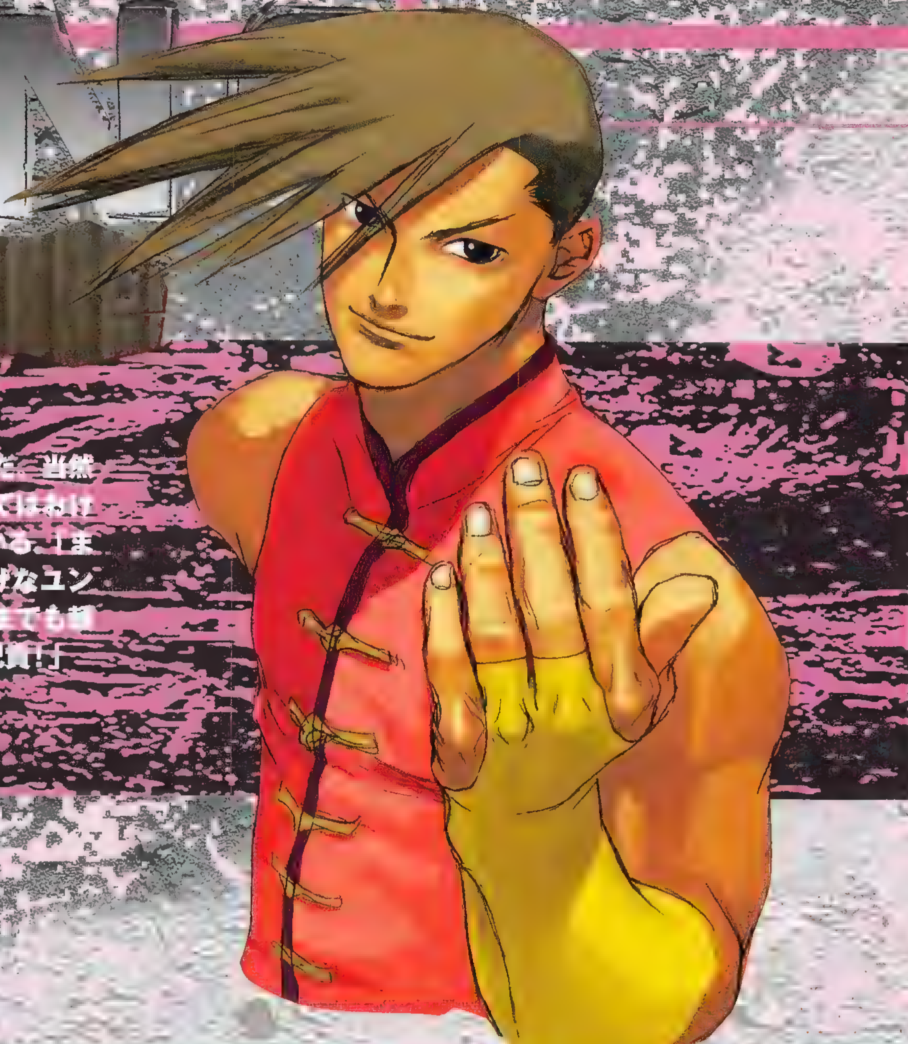
前作からの大きな変更点として、TC④をSAキャンセルしても連続ヒットしなくなったことが挙げられる。これは初段の攻撃発生が遅くなったためで、それに伴いノーキャンセル連続技もほとんど狙えなくなってしまった。しかし攻撃発生までの全身無敵は相変わらずで、突進力があるため、間合いが離れる技への反撃技としても最適だ。総合的に見れば、決して性能の悪い技ではないぞ。

幻影陣／発動後、自分の分身を作り出し、一定時間技の性能を変化させる特殊スーパーアーツ。幻影陣中の主な変化には以下の5つが挙げられる。

①攻撃動作が高速化
②すべての技に空中コンボ判定がつく
③鉄山靠が2ヒット、絶招歩法が3ヒット技に変化
④攻撃力が低下
⑤地上ターゲットコンボ(TC③、TC④)が使用不能

発動後はSAゲージがタイマーに変化し、それが0になるまでこの状態を保つ。なお、この技は①と②の変化を利用して、連続技に用いるのが基本。また、①の変化からほとんどの通常技のスキがなくなるため、強力な連係が組み立てることが可能だ。これを利用し、相手のガードを崩す手段として用いるのも有効な使い方といえる。

YANG
ヤン



疾風の青龍

街の平和を守るのは誇りある仕事だ。当然「闇の組織」なるものの勝手を許してはおけない。兄のユンも使命感に燃えている。「まあ、今回も俺にまかせとけ」得意げなユンに、ヤンは心中でつぶやく。「いつまでも頼りっぱなしじゃないぜ。見てろよ兄貴!」

高速移動技「快跑」の追加でさらに機動力が増したヤン。通常技の変更も相まって、ますますユンとの差別化が進んだキャラとなっている。基本的にリーチが短いので、機動性を生かした変幻自在の飛び込みから、積極的に接近戦を仕掛けていきたい。打撃技だけでなく、前方転身(コマンド投げ)からの連続技や投げによる裏回りの連係を駆使して翻弄してやろう。

カラーバリエーション



弱Ⓟカラー 勝利 / 中Ⓟカラー 勝利 / 強Ⓟカラー 前方ダッシュ / 弱Ⓚカラー 後方ダッシュ / 中Ⓚカラー 立ちガード / 強Ⓚカラー しゃがみガード / 弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し 時間切れ負け

勝利シーン

パーソナルアクション

ブロッキング



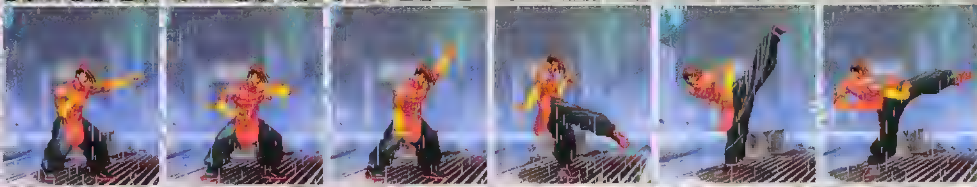
上段 / 下段 / 空中

エフェクトグラフィック



スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ

4 +4／+4／+4	5 +6／+7／+8	6 +2／+1／0	4 +2／+2／+2	8 -2／D／D	15 -8／-6／-4
連/必/SA 立/屈 上/下	必/SA 立/屈 上	必/SA × 立/屈 上	必/SA 立/屈 上/下	HJ 立/屈 上	× 立/屈 上



4 +4／+4／+4	6 -2／-1／0	10 -5／-3／-1	4 +2／+2／+2	10 -4／-3／-2	15 -8／-6／-4
連/必/SA 立/屈 上/下	× 立/屈 上	× 立/屈 上	必/SA 立/屈 上/下	× 立/屈 上	× 立/屈 上



4 +4／+4／+4	6 +2／+3／+4	9 0／+1／+2	5 +2／+2／+2	8 -1／0／+1	11 -7／D／D
連/必/SA 立/屈 上/下	× 屈 下	×、× 立/屈 上/下	必/SA 屈 下	必/SA 屈 下	× 屈 下



3 –	4 –	9 –	4 –	7 –	6 –
× 立 上	× 立 上	× 立 上	× 立 上	× 立 上	× 立 上



3 –	4 –	6 –	5 –	7 –	6 –
× 立 上	× 立 上	× 立 上	× 立 上	× 立 上	× 立 上



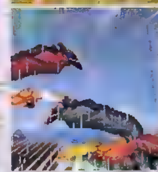
投げ① 鷹翻飛雲 ➡＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	
×	×	×



投げ② モンキーフリップ ⬅＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	×	×	×



投げ③ 膝蹴り レバー中立＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	×	×	×



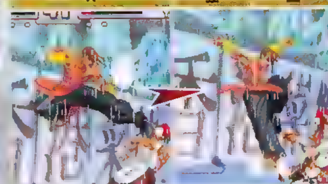
リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16～25	-5～+7／0～+8／+1～+9	
×	立	上



TC① 斜めジャンプ中Ⓚ→⬆＋中Ⓚ

7	–	
×	立	上



TC② 近(遠)距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→⬅＋強Ⓟ

5(6)	-5／-3／-1(立ち強Ⓟ)→-2／D／D(⬅＋強Ⓟ)	
(近)必／SA(遠)×→×→SA	立／屈	上
立ち中Ⓟ	立ち強Ⓟ	⬅＋強Ⓟ



TC③ 立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ

4	-4／-3／-2(立ち中Ⓚ)→0／+1／+2(立ち強Ⓚ)	
必／SA→×→×	立／屈	上／下→上→上
立ち弱Ⓚ	立ち中Ⓚ	立ち強Ⓚ



ヤンの通常技は全体的にリーチが短く、攻撃判定に優れているわけでもない。通常技単体に頼らず、連係として生かすことが大切だ。

立ち技では、連続技狙いの近距離立ち中Ⓟ、ジャンプ防止＆カウンター目的の遠距離立ち中Ⓟや遠距離立ち中Ⓚを多用していく。使用頻度は落ちるが、攻撃力とスタン値の高い遠距離立ち強Ⓟも狙う価値は充分にある。近距離での対空技になる近距離立ち中Ⓚは、ヒット後に穿弓腿などで空中追い打ちが狙えるだけでなく、ハイジャンプキャンセルを使った連係としても有効だ。なお、遠距離立ち強Ⓟは➡＋強Ⓟと入力することで、近距離でも出すことができる。

しゃがみ技は、攻撃発生が早くスキのないしゃがみ弱Ⓟやしゃがみ弱Ⓚ、しゃがみ中Ⓟを固めに使い、下段からの連続技狙いには主にしゃがみ中Ⓚを使っていく。

ジャンプ攻撃で多用するのは雷撃蹴(次ページ参照)だが、それ以外では斜め上に判定の強いジャンプ強Ⓚやターゲットコンボになるジャンプ中Ⓚを使っていく。

投げは連打でヒット数が増え、スタン値も高い膝蹴りがオススメ。リープアタックは、終わり際を当てれば雷震魔破拳や転身穿弓腿が連続技になる点に注目。

TC②の最後(虎撲子)は、ヒット時に相手を吹き飛ばす。SAキャンセルがかかるので、転身穿弓腿や雷震魔破拳につなぐことができる。前作と違って割り込みブロッキングされる恐れがあるので、ガードされていたら出し切らずに止めること。TC③の2発目(近距離立ち中Ⓚ)にはハイジャンプキャンセルがかからず、3発目がヒットしても相手はダウンしない。

ヤン YANG

特殊技	旋風脚（せんぷうきゃく）	→＋中Ⓚ	
20	-1／0／+1		
×	立	上	



特殊技	雷撃蹴（らいげきしゅう）	（垂直or前方ジャンプ中）↘＋Ⓚ	
弱7／中9／強7	－		
×	立	上	



必殺技	穿弓腿（せんきゅうたい）	↓↘→＋Ⓚ	
弱9/中5～*/強4～*/EX4～*	弱 -25／D／D、中 -19／D／D、強 -16／D／D、EX -16／D／D		
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上／下	★



*中、強、EXは相手との距離によって攻撃発生が変化する、数値は密着時のもの

必殺技	蟷螂斬（とうろうざん）	↓↘→＋Ⓟ（3回まで入力可能／EXは5回）	
弱9／中9／強9／EX8	弱* -1／+1／+3、中* -5／-3／+1、強* -9／-7／-4、EX* -4／-2／0		
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	★

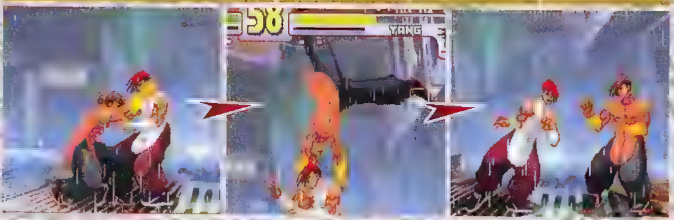


*●弱→2段目 -4／-2／0、3段目 -7／D／D　●中→2段目 -8／-6／-4、3段目 -11／D／D　●強→2段目 -12／-10／-8、3段目 -15／D／D　●EX→2段目 -6／-4／-2、3段目 -8／-6／-4、4段目 -11／-9／-7、5段目 -9／D／D

必殺技	白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ）	↓↙←＋Ⓟ（↓↙←＋ⓅⓅでフェイント）	
弱22／中22／強22	弱 -3／D／D、中 -3／D／D、強 -3／D／D		
弱○／中○／強○	立／屈	上	×



必殺技	前方転身（ぜんぽうてんしん）	→↘↓↙←＋Ⓚ	
弱8／中8／強8	－（技成立時は+14）		
弱×／中×／強×	×	×	×



旋風脚／中段攻撃。リープアタックに比べ攻撃発生は遅いが、ガードされても反撃を受けることがないのが利点。終わり際がヒットした場合は転身穿弓腿につなげることも可能。
雷撃蹴／ハイジャンプを含めた垂直か前方ジャンプ時に、ある程度の高度以上から繰り出せる技。見た目通りの中段攻撃。弱中強で角度が変化し、弱だと垂直に近いくらいの急角度で降下速度は遅め。強だと角度が浅く、速度が速い。中はその中間あたりの性質となっている。相手を跳び越したあとは、コマンドが逆方向になる点に注意。
穿弓腿／2ヒット技で、弱中強によって移動距離が変化する。弱はほとんどその場から上昇するが、強はかなりの距離を前転してから上昇を始める。中穿弓腿は近距離立ち中Ⓚで浮かせたあとの追い打ちに使える。EX穿弓腿は3ヒット技になり、相手をサーチして自動的に上昇するようになる。さらに前方転身から連続技になり、ヒット後は画面端以外でも追い打ちが可能となる。スーパーアーツの転身穿弓腿などで追い打ちしよう。
蟷螂斬／追加入力によって最大3ヒットし、3発目がヒットすると相手は吹っ飛ぶ。1発目を比較した場合、弱中強の攻撃発生に差はないが、ダメージと硬直時間が違う。弱だと攻撃力は低いがスキが小さく、強だと攻撃力が高い代わりにスキも大きい。2発目以降だと弱でもかなり反撃を受けやすくなってしまうので、1発目を弱蟷螂斬にして、ガード時は1発止めにし、ヒット時は2発目以降をダメージの高い強にするといい。EXは追加入力によって最大5ヒットする。EXだと1発止めでもスキは大きいが、実際は技のモーションが早いため、反撃は受けにくい。フルヒット時のダメージは強蟷螂斬をわずかに上回る。
白虎双掌打／攻撃発生は遅いが、攻撃力とスタン値が高い。画面端でヒットした場合は立ち強Ⓟなどで追い打ちが可能。なお、EXのコマンド入力方法で、ユンの虎撲子と同じく攻撃力のないフェイント技に変化する。
前方転身／相手をつかんで頭上から背後に回り込む投げ技。相手の背後に回ったあとはこちらのほうが先に動けるので、そのスキに連続技を叩き込むことができる。主にしゃがみ中Ⓚからの連続技を狙っていく。通常投げに比べて投げ判定発生は遅いが、投げ間合いがわずかに広く、追い打ちを含めたダメージの高さが魅力。

必殺技	快跑（かいほう）	→↓↘+Ⓚ

－ ／ － ／ 弱×／中×／強× ／ － ／ － ／ ×



SA I	雷震魔破拳（らいしんまっぱけん）	↓↘→↓↘→+Ⓟ

1 ／ 8 ／ +1／D／D ／ 立／屈 ／ 上



SA II	転身穿弓腿（てんしんせんきゅうたい）	↓↘→↓↘→+Ⓚ

2 ／ 2 ／ -69／D／D ／ 立／屈 ／ 上／下



SA III	星影円舞（せいえいえんぶ）	↓↘→↓↘→+Ⓟ

1 ／ － ／ － ／ － ／ －



快跑／『3rd』で新たに追加された高速移動技。弱中強で移動距離が違い、弱は近く、強は遠くに出現する。相手をすり抜けることもできるため、意表をついて相手の背後に回り込み、翻弄していきたい。移動中は無敵に見えるが、無敵時間はほんの一瞬、姿が消えきった瞬間だけなので注意。

雷震魔破拳／一定距離突進し、ヒットするとすれ違いざまに目にも留まらぬ連撃を叩き込む。最大ストック数は1と少ないが、ヤンのスーパーアーツのなかでは最も攻撃力が高い。ガードされてもまったくスキがない（というより、むしろこちらのほうが早く動ける）のだが、攻撃発生が遅く、発動時の暗転画面を見てからブロッキングされてしまう危険もあるので、カウンター狙いとしてはオススメできない。前方転身後の連続技やブロッキング後の返し技などに使っていこう。ちなみに、ヒット数は7で、ガードされると突進時の一撃で技が終わってしまう。

転身穿弓腿／前転で高速突進し、相手をサーチして上昇する。攻撃発生が早く、空中の相手も拾うことができるので、連続技や返し技として重宝する。うかつに飛び道具を撃つ相手には、突進時の低姿勢を生かしたカウンター技としても使える。

SAゲージは長めで、なおかつ最大ストック数が2なので、EX技も使っていける点が魅力。リープアタックから連続技にすることも可能で、連続技や返し技、飛び道具へのカウンターなどに使えるためヒットチャンスが多く、最も使いやすいスーパーアーツと言える。。なお、ヒット時、ガード時に関わらず、ヒット数は7となっている。

星影円舞／本体の動きをトレースする分身が2体付く。分身はブロッキングされても（飛び道具のように）ヒットストップがかからないため、ブロッキングにも比較的強い。星影円舞中はコンボ補正がきつく、攻撃力が激減してしまうが、SAゲージが極端に短いので数多く使っていくことが大切。「積極的に攻めてSAゲージをタメ、ダウンさせたらすぐに使う」を繰り返そう。通常投げの膝蹴り後や「立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→←+強Ⓟ」の←+強Ⓟ部分にキャンセルをかけるなど、ダウンさせたら惜しまずに使っていこう。一見ガードさせてもガリガリ体力をケズっているように見えるが、ケズれるのは本体攻撃のみで、分身攻撃で体力をケズれるわけではない点に注意。めくり雷撃蹴や中段攻撃などで相手のガードを崩すことが大切だ。

RYU

リュウ

孤高の求道者

幾万もの闘いを通りぬけ、無数の拳を交わし合ったリュウ。「真の格闘家」たる道はいまだ漠然とし形を成さない。だが彼は迷わない。彼を高みに導く確かなもの、新たな強者との出会いを信じて歩みつづける限り。



ゆったりした動きから、突如にまわったときのあの軽やかさには誰もが目を輝かせる。そこに重い一撃が同化しているのが、リュウというキャラクターだ。地上戦がメインではあるが、いろいろな通常技をがんがん出して連係していくタイプではない。通常技は牽制として出し、相手キャラの攻撃を止めるタイプといえるだろう。攻守が安定している。

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

カラーバリエーション

弱Ⓟカラー　中Ⓟカラー　強Ⓟカラー　弱Ⓚカラー　中Ⓚカラー　強Ⓚカラー　弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し



勝利　勝利　前方ダッシュ　後方ダッシュ　立ちガード　しゃがみガード　時間切れ負け

勝利シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段　下段　空中



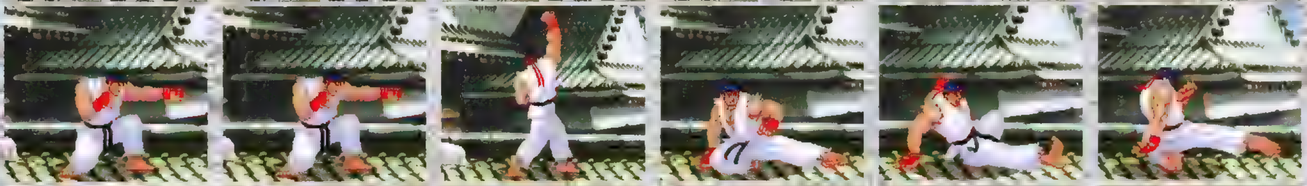
エフェクトグラフィック

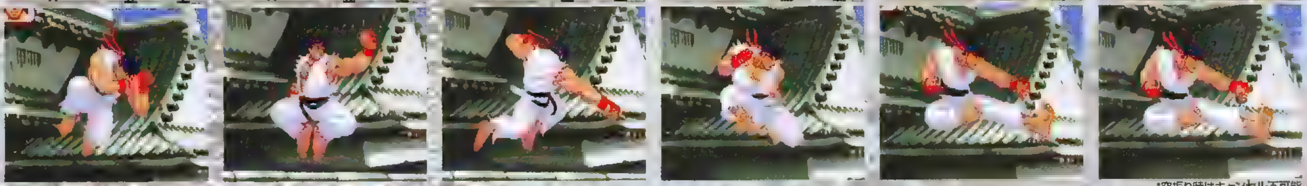
スタン　感電　燃焼　凍結　投げ失敗　上吹き飛び　横吹き飛び　きりもみ　叩きつけ



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	4 +3/+3/+3 連*/必/SA 立/屈 上/下	6 +1/+2/+3 必/SA 立/屈 上	5 -4/-2/0 必/SA 立/屈 上	5 +2/+2/+2 × 立/屈 上/下	5 +2/+4/+6 必/SA 立/屈 上	9 -5/-3/-1 × 立/屈 上
遠距離立ち	5 +4/+4/+4 連/必/SA 立/屈 上/下	6 +4/+5/+6 必/SA 立/屈 上	12 -3/-1/+1 × 立/屈 上	5 +2/+2/+2 × 立/屈 上/下	7 -5/-4/-3 × 立/屈 上	9 -5/-3/-1 × 立/屈 上
しゃがみ	5 +3/+3/+3 連/必/SA 立/屈 上/下	6 +3/+4/+5 必/SA 立/屈 上/下	6 -8/-6/-4 必/SA 立/屈 上/下	6 +1/+1/+1 連/必/SA 屈 下	8 -3/-2/-1 必/SA 屈 下	8 -13/D/D × 屈 下
垂直ジャンプ	5 – × 立 上	6 – × 立 上	7 – × 立 上	5 – × 立 上	6 – × 立 上	7 – × 立 上
斜めジャンプ	5 – × 立 上	5 – × 立 上	7 – × 立 上	5 – × 立 上	6 – × 立 上	7 – × 立 上







*空振り時はキャンセル不可能

投げ①　背負い投げ　レバー中立or➡+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	×	×	×



投げ②　巴投げ　⬅+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	×	×	×



リープ　中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16~24	-5~+2/0~+8/+1~+9	×	立	上



TC　遠距離立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ

12	-9/-7/-5	×→×	立/屈	上



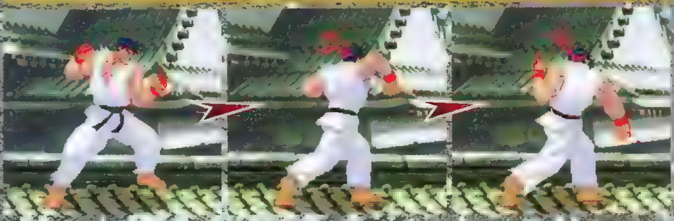
リュウの通常技は、さまざまな場面で活躍できる技が多い。立ち弱Ⓟや遠距離立ち中Ⓟは突進系の技を止めることができ、遠距離立ち中Ⓚは相手側の出した牽制技をつぶす働きがある。立ち強Ⓚは前作に比べて攻撃発生が遅くなったが、今回もジャンプ防止として使っていける。ただし、空振りで出し続けるのは控えよう。

しゃがみ技では、しゃがみ弱Ⓟとしゃがみ中Ⓟ以外はすべて使える。しゃがみ強Ⓟは対空技になり、しゃがみ弱Ⓚとしゃがみ中Ⓚは連続技への連係として、しゃがみ強Ⓚはヒットすれば相手を転ばせることができ、その後に起き上がりを攻めにいくことができる。

ターゲットコンボは攻撃発生の遅さとリーチの短さが手伝って、若干入りにくくなっている。投げは背負い投げと巴投げの二つ。巴投げは相手を背後に投げるので、画面端に追い詰められているときに使用すると、相手との位置が逆になるで有効だ。自分が画面のどの位置にいるか、状況に応じて使い分けよう。リープアタックは前作と違い、攻撃判定が出るまでに若干間がついた。

リュウ RYU

特殊技	鎖骨割り	➡+中Ⓟ
15	-1/+1/+3	
×	立	上



特殊技	鳩尾砕き	➡+強Ⓟ
19	+2/+4/+6	
×	立/屈	上



必殺技	波動拳	⬇⬊➡+Ⓟ		
弱11/中11/強11/EX11	弱-9/-8/-7、中-9/-8/-7、強-9/-8/-7、EX 0/D/D			
弱○/中○/強○/EX○	立/屈	上	★	



灼熱波動拳

必殺技	昇龍拳	➡⬇⬊+Ⓟ		
弱4/中4/強4/EX3	弱-24/D/D、中-32/D/D、強-38/D/D、EX-37/D/D			
弱○/中○/強○/EX○	立/屈	上/下	★	



必殺技	竜巻旋風脚	⬇⬋⬅+Ⓚ	
弱11/中12/強12/EX11	弱-12*/D/D、中-8*/D/D、強-11*/D/D、EX-4*/D/D		
弱×/中×/強×/EX×	立/屈	上	★



*立ちガード時

必殺技	空中竜巻旋風脚	(ジャンプ中)⬇⬋⬅+Ⓚ	
弱8/中8/強8/EX7	–		
弱×/中×/強×/EX×	立/屈	上	★



鎖骨割り/しゃがみガード不能の2段技で、拳をねじ込むようにして下へ振り下ろす。主に近距離戦で下段技を混ぜて2択をかけるのに使用する。
鳩尾砕き/少し前進してから腹部を攻撃する2段技で、ガードされてもスキがない。ただし前進してから攻撃判定が出るので、近距離戦で使用すると投げられやすい。相手キャラとの間合いを考えて使うようにしよう。ヒットすると、ノーキャンセルで真空波動拳が連続ヒットする。
波動拳/練った気を放つ飛び道具で、ボタンによる違いは弾速のみ。弱で出した場合は遅く、強だと速く飛んでいく。威力と硬直時間は、どのボタンで出しても一緒だ。EX技にすると灼熱波動拳となり、炎をまとった2段技になる。至近距離でガードされても反撃されないのが特徴だ。主な使い方としては、しゃがみ中Ⓚからの連続技はもとより、離れた間合いから牽制として出したり起き上がりに重ねて出しておくなど、その使い方は様々だ。ただし硬直時間が少し長めなので、近距離でガードされると突進系のスーパーアーツで反撃されてしまう。相手キャラのゲージがMAXになっていないか、よく見て撃つようにしよう。
昇龍拳/拳と膝を突き出しながら、上昇していく対空技。上昇しきるまで攻撃判定は常に出ているが、上昇中に当てるよりも根元(地上)で当てたほうが威力は高い。ボタンによる違いは威力と上昇していく高さで、弱は威力と上昇力が低く、強は威力、上昇力ともに高い。EX昇龍拳は2段技になり、攻撃判定が出るまでのわずかの間だけ無敵時間が存在する。どの部分でもヒットすれば確実に相手キャラをダウンさせることができるが、空振りしたり、ガード、ブロッキングをされるとスキだらけになる。対空技以外にも、連続技としても使用する。
竜巻旋風脚(空中竜巻旋風脚)/体を竜巻のように回転させながら蹴りを相手キャラに叩き込む技で、体の小さいキャラにしゃがまれると当たらないという特徴を持つ。ボタンによる違いは移動距離、威力、そして回転数になる。弱は1回転で軌道が低く、すぐに着地する。中と強は3回転と同じ回転数ではあるが、威力は強のほうが高く移動距離も長い。ただしガード時に反撃を受けにくいのは中竜巻旋風脚。EXは真空竜巻旋風脚となり、その場で高速回転する。しゃがんでいる相手にも当てることができ、硬直時間も竜巻旋風脚より短い。

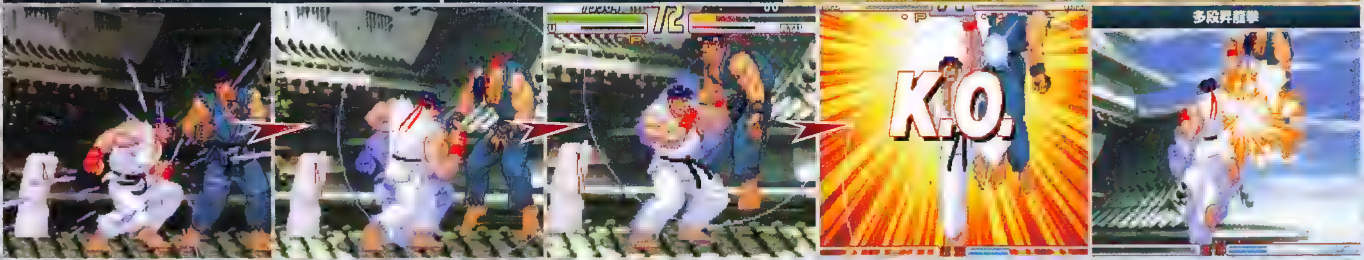
必殺技	上段足刀蹴り	←↙↓↘→＋Ⓚ	弱11／中14／強17／EX14	弱-12／D／D、中-11／D／D、強-10／D／D、EX-12／D／D	
			弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	★



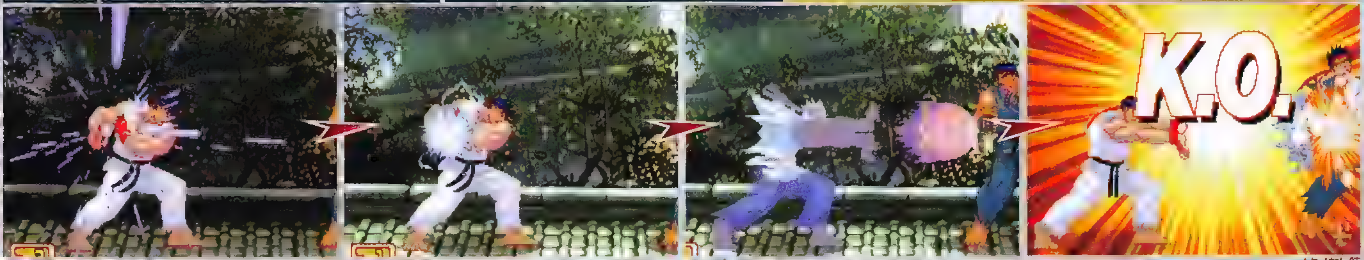
SAⅠ	真空波動拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ	2	5	-12／D／D
			立／屈		上



SAⅡ	真・昇龍拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ	1	2	-25／D／D
			立／屈		上／下



SAⅢ	電刃波動拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ(タメ)	1	5	ー／-31*／-31*
			×		上



*タメなし時

また、この必殺技はジャンプの上昇中、下降中のどちらでも出すことができ、空中竜巻旋風脚にすることが可能だ(EX技も可能)。前方ジャンプの上昇中に出した場合は飛距離が長くなり、下降中はわずかだが飛距離が伸びる。しかし、後方ジャンプの上昇中は飛距離が短く、安易に間合いを離すことはできなくなっている。

上段足刀蹴り／真横より少し上方を攻撃する蹴り技で、ボタンによる違いは威力と移動距離、それと攻撃発生にある。弱はその場で蹴りを出し、攻撃発生が早いぶんダメージが低く、硬直時間が長い。強は攻撃発生が遅い代わりにダメージが高く、ガードされたときの硬直時間は弱よりは短い。EXは中で出したものと同じモーションになり、ヒットさせると相手を画面端まで吹っ飛ばし、叩きつけたあと画面中央まで跳ね返らせる効果がある。この跳ね返ってきた相手キャラに、追い打ちを加えることが可能だ。

真空波動拳／波動拳が5つ重なっている飛び道具で、連続技としての使用率が高い。このスーパーアーツはSAゲージが長く、2つまでストックできるので、真空波動拳だけでなくEX技を多く使うこともできる。しかし時間停止から波動拳を撃つまでの間に少し間があるので、相手キャラの攻撃が重なっていると、真空波動拳が射出されずに止められてしまうことがある。

真・昇龍拳／昇龍拳を超強力にした技。1発目の根元がヒットすると2発目のアッパーで相手キャラを突き上げ、そのあと上昇する力を利用して拳とヒザを叩き込む。3つのスーパーアーツの中一番威力がある。ガードされたり、1発目で相手キャラを捕らえられないと多段ヒットの昇龍拳となり、ダメージも低くなってしまう。

1発目で捕らえた場合は相手キャラを上方に吹っ飛ばすので、落下中に強上段足刀蹴りや波動拳で追い打ちを加えることができる。

電刃波動拳／電気をまとったガード不能(ブロッキングは可能)の波動拳で、ボタンを押しっぱなしにしておくと電気を充電することができ、攻撃力とスタンゲージ増加量が高くなる。この充電している時間が長いほど波動拳の段数が増えていき、最大5発まで充電できる。また、レバーをぐるぐる回したり他のボタンを連打することで、より早い充電が可能だ。全段ヒットすると、相手を確実にスタンさせることができる。

KEN

ケン



炎の昇龍

格闘大会参加にむけて意気込むショーンを尻目に、ケンはため息をつく。久しく骨のある相手と闘っていない。このままでは腕も鈍るばかりだ。そんな折、「謎の組織」の噂が彼の耳に届く。忘れかけていた、身を焼く危険の匂い。ケンの瞳に熱い炎が戻ってきた。

飛び道具の波動拳、対空兵器の昇龍拳という2大必殺技を持つケンは、格闘家として非常にバランスのとれたキャラである。得意とするのは至近距離の攻防で、素早いダッシュを繰り返しながら下段攻撃を中心とする強力な小技を刻み、相手のガードを切り裂いていく戦術が非常に強力。従来の「跳ばせて落とす」スタイルにこだわらず闘っていこう。

カラーバリエーション

弱Ⓟカラー



勝利

中Ⓟカラー



勝利

強Ⓟカラー



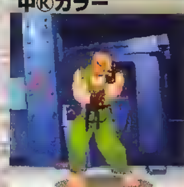
前方ダッシュ

弱Ⓚカラー



後方ダッシュ

中Ⓚカラー



立ちガード

強Ⓚカラー



しゃがみガード

弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し



時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段



下段



空中



エフェクトグラフィック

スタン



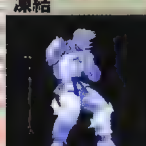
感電



燃焼



凍結



投げ失敗



上吹き飛び



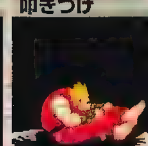
横吹き飛び



きりもみ



叩きつけ



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	4 +3／+3／+3 連*／必／SA 立／屈 上／下	5 +1／+2／+3 必／SA 立／屈 上	7 -2／0／+2 必／SA 立／屈 上	5 +2／+2／+2 × 立／屈 上／下	9 -6／-2／0 × 立／屈 上	12 -4／-2／0 × 立／屈 上
遠距離立ち	6 +4／+4／+4 連／必／SA 立／屈 上／下	7 +3／+4／+5 × 立／屈 上	10 0／+2／+4 × 立／屈 上	5 +2／+2／+2 × 立／屈 上／下	9 -6／-2／0 × 立／屈 上	12 -4／-2／0 × 立／屈 上
しゃがみ	5 +3／+3／+3 連／必／SA 立／屈 上／下	6 +3／+4／+5 必／SA 立／屈 上／下	6 -8／-6／-4 必／SA 立／屈 上／下	6 +1／+1／+1 連／必／SA 屈 下	7 -3／-2／-1 必／SA 屈 下	8 -13／D／D × 屈 下
垂直ジャンプ	6 – × 立 上	7 – × 立 上	8 – × 立 上	6 – × 立 上	6 – × 立 上	8 – × 立 上
斜めジャンプ	5 – × 立 上	6 – × 立 上	7 – × 立 上	5 – × 立 上	6 – × 立 上	7 – × 立 上







*空振り時はキャンセル不可能

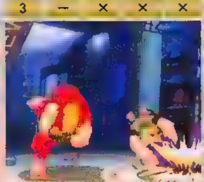
投げ① 膝蹴り
弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	×	×	×



投げ② 背負い投げ
➡＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	×	×	×



投げ③ 地獄車　⬅＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	
×	×	×



リープ　中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16〜23	-5〜0／0〜+7／+1〜+8	
×	立	上



TC　近距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ

5	-2／0／+2	
必／SA → 必／SA	立／屈	上



ケンの通常技は全体的にクセが少ないものが多いが、やや遠距離で相手を牽制できる技と、接近戦で小回りの利く技をうまく使いこなしていく必要がある。

遠距離戦の牽制で多用するのが、リーチの長い立ち中Ⓚとしゃがみ中Ⓚ。前者は先端をかすめるように散らして相手の跳び込み封じに、後者は立ち中Ⓚの間合いよりもやや近い距離の相手と差し合う際に使える技だ。

近距離戦では、なんといってもしゃがみ弱Ⓚの連打が使える。この技は非常に発生の早い下段なので、密着状態から2発ほど出しておき、ヒットしていたら後述のスーパーアーツにつなげる連続技を練習してみよう。また、しゃがみ弱Ⓚを当てやすくするため、中段攻撃のリープアタックも合わせて使っていくといい。

唯一のターゲットコンボについては、始動技が近距離立ち中Ⓟなのでやや使いにくい印象を受けるが、2段目をキャンセルして弱の昇龍拳につなげばダメージは大きい。ジャンプ中Ⓚで相手をめくったあとや、近距離でブロッキングを成功したあとなどは積極的に狙っていこう。

ケン KEN

特殊技	踏み込み前蹴り	➡+中Ⓚ
17	-4／-1／0	
×	立／屈	上



特殊技	稲妻かかと割り	⬅+中Ⓚ or 中Ⓚ押しっぱなし
19*	+1／+2／+3	
×、×	立	上



*数値は⬅+中Ⓚで出したときのもの

特殊技	紫電かかと落とし	➡+強Ⓚ（強Ⓚ押しっぱなしでフェイント）
31	-1／+1／+3	
×	立	上

フェイント



必殺技	波動拳	⬇⬊➡+Ⓟ
弱12／中12／強12／EX13	弱 -11/-10/-10、中 -11/-10/-10、強 -11/-10/-10、EX -6/D/D	
弱○／中○／強○／EX○	立／屈	上	★



必殺技	昇龍拳	➡⬇⬊+Ⓟ
弱3／中4／強4／EX2	弱 -17／D／D、中 -24／D／D、強 -31／D／D、EX -36／D／D	
弱○／中○、×／強○、○、×／EX○、○、×、×	立／屈	上／下	★



踏み込み前蹴り／前進しつつ前蹴りを繰り出す技。めり込ませるようにガードさせるとスーパーアーツ等で反撃を受ける可能性はあるものの、相手も正確に反撃するのは難しい。むしろガードさせてブロッキングを狙うくらいの気持ちで使おう。
稲妻かかと割り／しゃがみガード不能のカカト落とし。このタイプの「ジャンプしない」中段攻撃に対しては相手もガードが甘くなる傾向にあるため、使用頻度をわきまえて使えばヒット率は高いだろう。また、この技は立ち中Ⓚ後に中Ⓚボタンを押しっぱなしにすることでも出すことができる。性能は⬅+中Ⓚと変わらないが、こちらは派生技という点を生かし「立ち中Ⓚをガードして思わず動いてしまった」相手に当てるのが主な使い方になる。とはいうものの、立ち中Ⓚをガードしたあとで冷静に技を出されると、あっさりつぶされて痛い目にあうので、使いすぎないように注意しよう。
紫電かかと落とし／前進しつつ⬅+中Ⓚとは違ったカカト落としを繰り出す。発生は遅いがガードされてもスキはないので、起き攻めなどに使ってみよう。だが、この技の特筆すべきはボタンを押し続けたときのフェイントにある。フェイントにすると技が途中で止まるので、いきなり投げてみたり、驚いて技を出した相手を返り討ちにしたりと、工夫すれば面白い使い方が見つかるはずだ。
波動拳／掌に集中させた気を放出する飛び道具。遠距離の相手に対する攻撃手段として有効な武器であることは間違いないが、スキが大きいので扱いが難しい。最も効果的な使い方は、しゃがみ中Ⓚをキャンセルして撃つ「足払い波動拳」だろう。この連係は牽制効果が高く、近距離でしゃがみ中Ⓚがヒットすれば連続技になるので、ここまでにヒットを確認してSAキャンセル疾風迅雷脚などにつなぐ連続技も狙ってみるといい。また、波動拳をEXで使った場合、2ヒットして相手がダウンするようになり、相対的にスキも小さくなる。
昇龍拳／攻撃判定の強いジャンピングアッパーカットで、弱、中、強、EXの順にヒット数が上昇する。EXを除けば無敵時間こそないものの、出した瞬間から投げられ判定がなくなるため、リーブ後の2択や多段の対空兵器、SAキャンセルしての連続技など、用途が多岐に渡る必殺技である。また、技の強弱で攻撃判定が大きく変わるのもポイントで、弱は足元が強く、強とEXは横方向へ広い攻撃判定を持っていることを覚えておこう。

必殺技	竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ	
弱7／中7／強7／EX5	弱 -5／-3／-3、中 -6／-4／-4、強 -7／-5／-5、EX -3／-1／-1		
弱○*／中○*／強○*／EX○*	立／屈	上	★

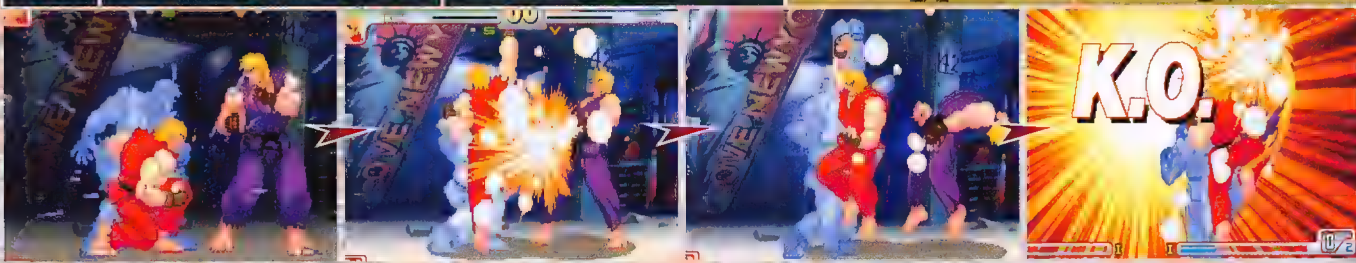


*1発目のヒザ部分のみSAキャンセル可能

必殺技	空中竜巻旋風脚	(ジャンプ中)↓↙←+Ⓚ	
弱8／中8／強8／EX7	－		
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	★



SA Ⅰ	昇龍裂破	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	2	-38／D／D
			立／屈		上／下



SA Ⅱ	神龍拳	↓↘→↓↘→+Ⓚ(連打)	1	3	-80／D／D
			立／屈		上／下



SA Ⅲ	疾風迅雷脚	↓↘→↓↘→+Ⓚ	3	3	-11／D／D
			立／屈		上



竜巻旋風脚(空中竜巻旋風脚)／連続跳び蹴りを叩き込む必殺技。地上の竜巻旋風脚はリュウ、豪鬼のものと違い、どれで出してもしゃがんでいる相手に当たるのが特徴。主な用途はターゲットコンボやしゃがみ中Ⓚからの連続技になるが、弱の移動距離が短いことを利用して奇襲作戦に使うのも面白い。また、空中竜巻旋風脚がヒットして相手が空中にいる場合は、その後追い打ちが狙える。

昇龍裂破／ケンのトレードマークともいえるスーパーアーツで、昇龍拳を3回連続して繰り出す。ゲージの長さは最も長く、ダメージは神龍拳についで2番目。対空技として使えないこともないが、その場合は途中で相手を落としやすいので、主に地上の連続技として使っていくことになる。一見、他のスーパーアーツよりも地味な印象を受けるが、連続技として成立するパターンは神龍拳と比べて見劣りするものではないし、ストックが2本あるのでEX必殺技を使っても連続技の機会を逃しにくいというメリットもある。

神龍拳／回転を加えながら垂直方向に昇龍拳を繰り出すスーパーアーツ。ゲージの長さは昇龍裂破よりも短いが、ストックは1本のみ。ヒット時にきちんとボタンを連射しておけば、標準的なキャラの約半分の体力を奪うほどの破壊力がある。連続技としては(神龍拳に限らずケンのスーパーアーツすべてに共通していえることだが)、密着のしゃがみ弱Ⓚ2回からSAキャンセルでつながるので、近距離戦では常に狙っていこう。また、神龍拳独特の使い方として、跳び込んできた相手に昇龍拳SAキャンセル神龍拳という荒技もある。これは空中ブロッキングしづらい連係になっているので、強力な対空兵器として機能するはずだ。

疾風迅雷脚／突進しながら連続蹴りのラッシュを叩き込んだあと、竜巻旋風脚で蹴り上げるスーパーアーツ。ダメージはケンのスーパーアーツ中で最も低いが、ストックが3本でゲージが短いというメリットもある。連続技としては、しゃがみ中Ⓚキャンセル波動拳のSAキャンセルや、前述のしゃがみ弱Ⓚ連打からなどからつながるため、チャンスの幅はかなり広い。また、出始めの突進速度が速いため反撃技としての性能も高く、大振りな足払い系の技などをガードしたときは画面中央でも「実戦レベルで」反撃を狙っていける。全体的に堅実なプレイを好む人向けの性能を持ったスーパーアーツといえよう。

IBUKI

いぶき



高校生忍者

高校卒業を間近に控えたいぶき。学校推薦の就職ではなく、一般大学への進学を強く希望する。そのためには厳しい卒業試験にパスしなければならない。新しい出会いと甘い恋が待っている、そう思うだけで苦無磨きに力がこもる。「絶対、素敵な彼氏とキャンパスライフを楽しむんだから！」

高校生忍者・いぶきは、素早い身のこなしと、あらゆる体勢から繰り出される多彩な技の数々をもって闘う。特に移動技の多さ、運動能力の高さが突出しており、いかに相手を翻弄させるかが鍵だ。なお、前作「2ndインパクト」で猛威をふるったしゃがみ弱Ⓚからのターゲットコンボと、一発逆転スーパーアーツである破心衝がなくなり、「押し」は弱くなった。

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

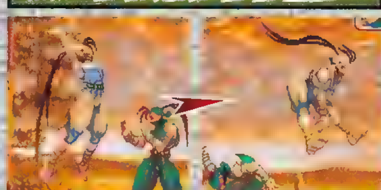
カラーバリエーション



勝利シーン



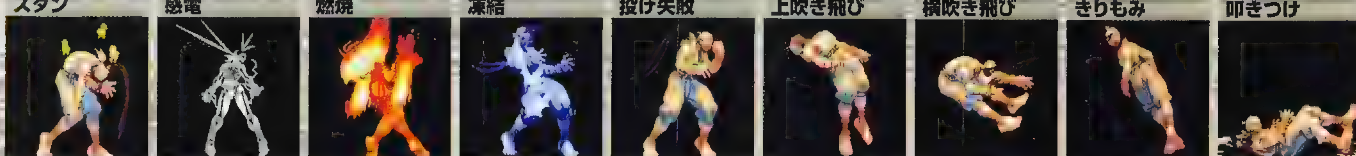
パーソナルアクション



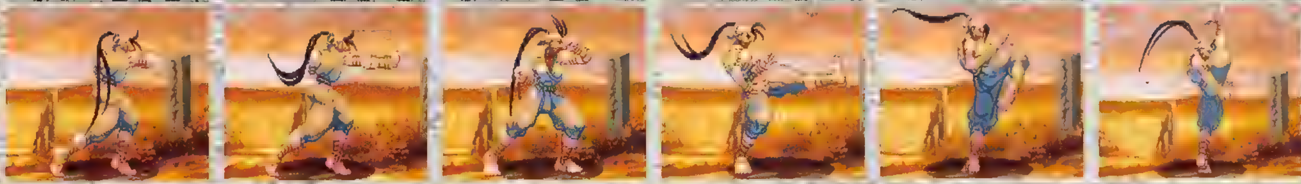
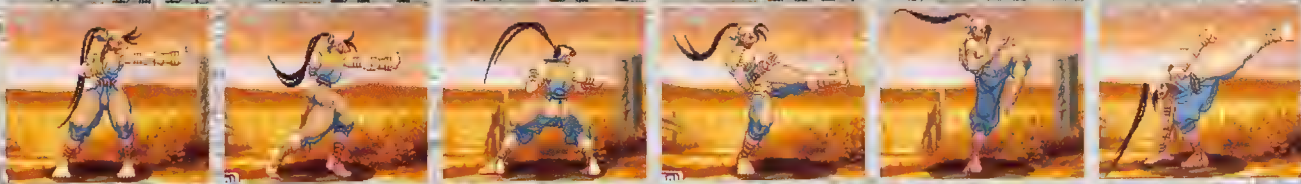
ブロッキング



エフェクトグラフィック



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	3 +5／+5／+5 必／SA 立／屈 上／下	7 +6／+7／+8 × 立／屈 上	10 -3／-1／+1 必／SA、× 立／屈 上	5 +1／+1／+1 × 立／屈 上／下	6 +1／+2／+3 必／SA 立／屈 上	6 -11／D／D ×、HJ 立／屈 上
遠距離立ち	3 +6／+6／+6 × 立／屈 上／下	7 +6／+7／+8 × 立／屈 上	14 -1／+1／+3 必／SA 立／屈 上	5 +1／+1／+1 × 立／屈 上／下	6 +1／+2／+3 必／SA 立／屈 上	10 -2／-1／+1 HJ* 立／屈 上
しゃがみ	4 +5／+5／+5 必／SA 立／屈 上／下	10 +2／+3／+4 必／SA 立／屈 上／下	9 -3／-1／+1 SA／HJ 立／屈 上／下	6 +3／+3／+3 連／必／SA 屈 下	7 -2／-1／0 × 屈 下	11 -8／D／D × 屈 下
垂直ジャンプ	4 – × 立 上	6 – × 立 上	12 – × 立 上	5 – × 立 上	6 – × 立 上	11 – × 立 上
斜めジャンプ	4 – × 立 上	7 – × 立 上	12 – × 立 上	4 – × 立 上	8 – × 立 上	12 – × 立 上




*ヒット時のみ

投げ①	闇葛			
弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し				
3	–	×	×	×



リープ	中Ⓟ中Ⓚ同時押し		
16~25	-5~+7／0~+8／+1~+9		
	×	立	上



投げ②	翔び猿	(ジャンプ中)弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
7	–	
×	×	×



いぶきの通常技は、特殊入力技や必殺技と同じようにクセの強いものが多い。それがこのキャラの特徴でもあるので、感覚的に使っていくのではなく、クセの強いものから順に覚えて、一つずつ丁寧に使っていきたい。

間合い別に見ていくと、近距離では立ち弱Ⓟと立ち中Ⓟ、しゃがみ弱Ⓚと立ち中Ⓚの四つの技が役に立つ。立ち弱Ⓟは近距離版のほうは使わないようにし、遠距離版のほうをしゃがみ弱Ⓚなどからの連係として出していく。立ち中Ⓟもほぼ同じような使い方で、多少間合いが離れてから出すのが通例。立ち弱Ⓟ、立ち中Ⓟはヒット、ガードさせたときのこちらの有利時間がかなりあるので、固めや連続技を狙うときには重要だ。立ち中Ⓚのヒザ攻撃は『3rd』からどこでも出せるようになり、重要度が格段にアップした技。この立ち中Ⓟと立ち中Ⓚの二つの技は下段ブロッキング不能で、立ち中Ⓚも立ち中Ⓟほどではないが、ガードされてもこちらが有利という点を覚えてほしい。しゃがみ弱Ⓚは攻撃発生が遅いのが難点だが、貴重な下段技。これもガードされてもいぶき側が有利だ。

間合いが離れると、途端に有効な通常技が少なくなる。使い勝手はあまり良くないが、しゃがみ中Ⓚと遠距離立ち大Ⓚを適度にまいていきたい。

リープアタックはこれまでのものと違って攻撃発生が遅くなり、威力もだいぶ減ったが、それでも近、中距離でガードを揺さぶるには十分な性能だ。

地上投げは間合いが狭いのが欠点。空中投げはブロッキング対策になる。

いぶき IBUKI

TC① ジャンプ強Ⓟ→➡+中Ⓚ

12	−	
×→×	立	上



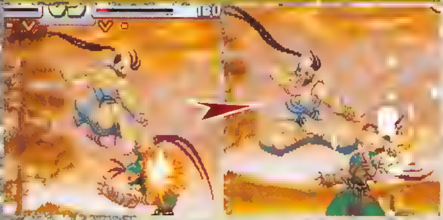
TC② 斜めジャンプ弱Ⓟ→➡+強Ⓟ

4	−	
×→×	立	上



TC③ 斜めジャンプ弱Ⓚ→➡+中Ⓚ

4	−	
×→×	立	上



TC④ 近距離立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ

3	-2／-1／0（立ち中Ⓟ）→+3／+5／+7（立ち強Ⓟ）	
必／SA→必／SA→必／SA	立／屈	上／下→上→上／下

近距離立ち弱Ⓟ　立ち中Ⓟ　立ち強Ⓟ



*2発目（⬅+中P）始動も可能

TC⑤ 遠距離立ち弱Ⓟ→中Ⓟ→➡+弱Ⓚ

3	+6／+7／+8（立ち中Ⓟ）→+2／+3／+4（➡+弱Ⓚ）	
×→×→×	立／屈	上／下→上→上／下

遠距離立ち弱Ⓟ　立ち中Ⓟ　➡+弱Ⓚ



*立ち中P始動も可能

TC⑥ 近距離立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→立ち強Ⓚ

3	-2／-1／0（立ち中Ⓟ）→-8／D／D（しゃがみ強Ⓚ）→-2／-1／+1（立ち強Ⓚ）	
必／SA→必／SA、×→×→HJ*	立／屈→立／屈、立／屈→屈→立／屈	上／下→上、上→下→上

近距離立ち弱Ⓟ　立ち中Ⓟ　しゃがみ強Ⓚ　立ち強Ⓚ



*立ち中P（⬅+P入力）始動も可能。ハイジャンプキャンセルはヒット時のみ

TC⑦ ⬅+中Ⓚ→➡+中Ⓚ

14	+9／+10／+11	
×→×	立／屈→立	上



TC⑧ 近距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→立ち強Ⓚ

10	-8／D／D（しゃがみ強Ⓚ）→-2／-1／+1（立ち強Ⓚ）	
必／SA、×→×→HJ*	立／屈、立／屈→屈→立／屈	上／下、上／下→下→上

近距離立ち強Ⓟ　しゃがみ強Ⓚ　立ち強Ⓚ

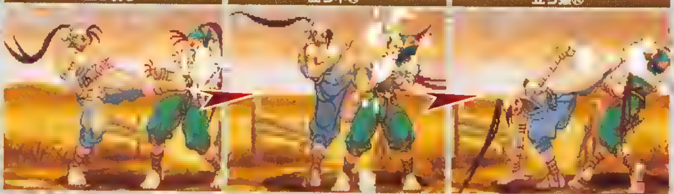


*ハイジャンプキャンセルはヒット時のみ。しゃがみ強K始動も可能で、その場合は間合いが近いと立ち強Kが近距離立ち強Kになる

TC⑨ 立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ

5	+4／+5／+6（立ち中Ⓚ）→-2／0／+2（立ち強Ⓚ）	
必／SA→必／SA→×	立／屈	上／下→上→上

立ち弱Ⓚ　立ち中Ⓚ　立ち強Ⓚ



*立ち中Ⓚ始動も可能

ターゲットコンボ①／垂直、斜めジャンプのどちらからでも出すことができる。威力は高いがジャンプ強Ⓟ自体の判定が弱く、当てるのが難しい。

ターゲットコンボ②／TC①よりも威力は落ちるが、弱Ⓟのリーチのおかげで使い勝手はいい。

ターゲットコンボ③／さらに威力は落ちるが、ブロッキング後の割り込みに強い。

ターゲットコンボ④／最後の立ち強Ⓟはこのターゲットコンボ専用の特殊な技で、ヒット、ガードのどちらでもこちらが有利、おまけに必殺技キャンセルが可能。雷打や旋につなげて大ダメージを期待できる。ただし、座高の高いキャラ以外にしゃがまれていると最後の強Ⓟ部分がヒットしないので、相手が立ち状態でスキを見せたときだけ狙うようにしよう。

ターゲットコンボ⑤／立ち中Ⓟが含まれているため、意外にスタン値が高い。最後の➡+弱Ⓚは通常の➡+弱Ⓚとは性能が違い、ガードされてもこちらが有利だ。

ターゲットコンボ⑥／初段が近距離立ち弱Ⓟなので、相手のわずかなスキに入れたり、ジャンプ中Ⓚなどから入れることができるのが利点。ただししゃがまれていると初段や途中の中Ⓟが空振りするといった欠点もある。最後の強Ⓚは遠距離立ち強Ⓚと同じものなので、ヒット時にはハイジャンプキャンセルをかけて、吹っ飛んでいく相手を追いかけることができる。

ターゲットコンボ⑦／⬅+中Ⓚ自体の性能が、攻撃発生がすごく遅い、背の低い相手には当たらない、とかなり悪いので、使える場面はあまりない。

ターゲットコンボ⑧／基本的には前述のTC⑥と同じものだが、技の出始めが近距離立ち強Ⓟのヒジ落とし（2段技）になっている。近距離立ち強Ⓟは攻撃力発生が遅く、近距離認識範囲も狭いので、狙えるチャンスはあまりない。

ターゲットコンボ⑨／しゃがんでいる相手、背の低い相手にも使える、固め用のターゲットコンボ。主に2段目止めで使用する。初段が上段、下段のどちらのブロッキングでもとられてしまうが、2段目の立ち中Ⓚで止めると、ガードされてもこちらが有利。この立ち中Ⓚ部分は、通常の立ち中Ⓚよりもさらに3フレーム有利となっている。また、キャンセルをかけることもでき、ここからノーキャンセルで闇時雨につなぐこともできる。近距離戦での主な選択肢の一つだ。

特殊技	巻（ま）き蹴（げ）り	→+弱Ⓚ
6	-1／-1／-1	
連	立／屈	上／下



特殊技	揚面（あげめん）	←+中Ⓟ
7	-2／-1／0	
必／SA、×	立／屈	上



特殊技	裏巻（うらま）き蹴（げ）り	←+中Ⓚ
14	-2／-1／0	
×	立／屈	上



特殊技	頭砕（こうべくだ）き	→+中Ⓚ
28	+9／+10／+11	
×	立	上

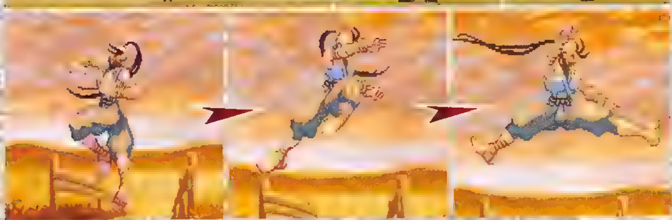


特殊技	砂斬（さざん）	↙+中Ⓚ
7～17	-16／-6／-5	
×	屈	下



*先端部を当てた場合の硬直時間差は-6／+4／+5

特殊技	荒鐘蹴（ほんしょうげ）り	→+強Ⓚ
13	-1／+1／+3	
×	立／屈	上



特殊技	追裏拳（おいうらけん）	(遠距離立ち強Ⓟ中)立ち強Ⓟ
－	-1／+1／+3	
×	立／屈	上



必殺技	霞駆（かすみが）け	↓↙→+Ⓚ
－	－	
弱×／中×／強×	－	－	×



必殺技	築地越（ついじこ）え	→↓↙+Ⓟ
－	－	
弱×／中×／強×	－	－	×



巻き蹴り／『2nd』以前の遠距離立ち弱Ⓚで、ヒットさせてもこちらが不利、キャンセル不能で上、下ブロッキング可能という、利用価値のない技だ。

揚面／2段技で、相手が近くから跳び込んできたときの対空技として使える。ここから強Ⓟ、しゃがみ強Ⓚ→立ち強Ⓚの各種ターゲットコンボに派生させることも可能。

裏巻き蹴り／『2nd』以前の遠距離立ち中Ⓚ。攻撃発生がかなり遅い上に、真横にしか判定が出ていないため当たりが弱く、しかも小さい相手にはしゃがまれていると当たらない。おまけにヒットさせてもこちらが不利で、キャンセルをかけることもできないという利用価値のない技。大きい相手（リュウ、ケン、ショーン以上）に対してここからのターゲットコンボをたまに狙う程度だ。

頭砕き／ジャンプしてカカト落としをみまう派手な技。当然しゃがみガード不能だ。攻撃発生のあまりの遅さにヒットさせることが困難だが、ガードされてもこちらがかなり有利なので、うまく連係をつくって活用していきたい。ヒット時には闇時雨などさまざまな攻撃が入る。

砂斬／いわゆるスライディング。すこしでもめり込むと反撃されてしまうので、やや離れた間合いから出し、先端を当てるよう心がけよう。

荒鐘蹴り／中～遠距離戦で空振りするくらいの感覚であらかじめ出しておき、相手の技をつぶしていくように使う、対地用の強力な技。攻撃判定の強さを信じて、少し間の空いたときに出そう。

追裏拳／スタン値が非常に高いのが特長だが、遠距離立ち強Ⓟそのものの攻撃発生が遅く、裏拳自体の攻撃判定もさほど大きいわけではないので、当てることはほぼ不可能。また、『2nd』のときと違い、キャンセルをかけることもできない。

霞駆け／『3rd』から加わった新必殺技。一定距離を一瞬で前進する移動専用技だ。弱中強による違いは移動する距離で、弱は短く強は長い。無敵時間などはないが、通常技やターゲットコンボからキャンセルで出して急接近し、投げを狙ったりといった奇襲をかけていくのに利用できる。

築地越え／前方へ大きく宙返りする華麗な新必殺技。ボタンによる違いは宙返りで前進する距離で、弱は短く強は長い。頂点を過ぎてからは苦無と霞朱雀を出すことができる。このときのコマンド入力は、常に相手のいるほうへ向かって行おう。なお、着地の瞬間にわずかながらスキが存在する。

いぶき IBUKI

必殺技	苦無（くない）	（ジャンプ中）↓↘→＋Ⓟ

弱10／中11／強12／EX9	－		
弱○／中○／強○／EX○	立／屈	上	★


EX

必殺技	雷打（らいだ）	→↘↓↙←＋Ⓟ

弱5／中6／強7	弱 -5／D／D、中 -6／D／D、強 -7／D／D		
弱×／中×／強×	立／屈	×	×

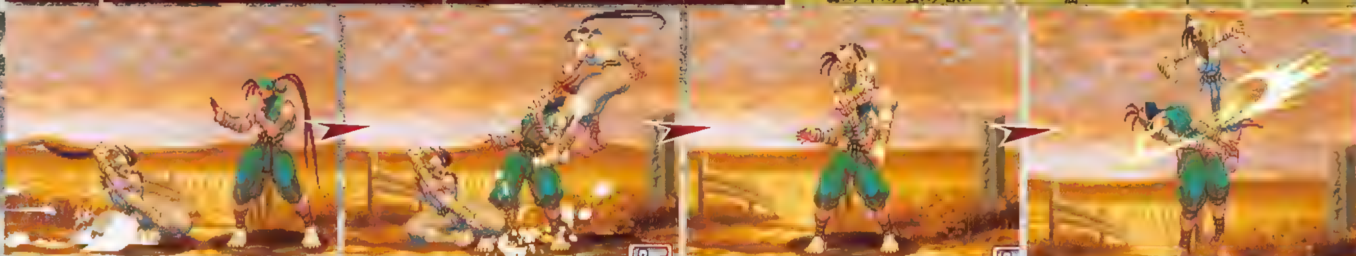
必殺技	風斬り（かざきり）	→↓↘＋Ⓚ

弱5／中7／強9／EX5	弱 -17／D／D、中 -16／D／D、強 -17／D／D、EX -21／-15*／-15*		
弱○／中○／強○／EX○*	立／屈	上／下	★


*硬直時間差は下降中の攻撃を出さずに着地したときのもの　また、EXは3発目のみSAキャンセル不可能

必殺技	首折り（くびおり）	←↙↓↘→＋Ⓟ

弱15／中16／強18／EX16	弱 -10／D／D、中 -16／D／D、強 -19／D／D、EX -15／D／D		
弱×／中×／強×／EX×	屈	下	★


*スライディングの終わり際をガードさせた場合の硬直時間差は0／-5／-6／-6

必殺技	旋（つむじ）	↓↙←＋Ⓚ、Ⓚ（レバー↓要素＋Ⓚで攻撃が変化）

弱12/中14/強15/EX8	弱 -4/0/+2、中 -2/0/+2（-7/+1/+3）、強 -8/0/+2、EX -11/D/D		
弱×／中×／強○*／EX×	立／屈 or 屈	上／下 or 下	★


下段攻撃

*強は2発目のみSAキャンセル可能。硬直時間差のカッコ内の数値は追加攻撃時のもの。なお、下段攻撃時の硬直時間差は、弱中強→-12／D／D、EX→-16／D／Dとなっている

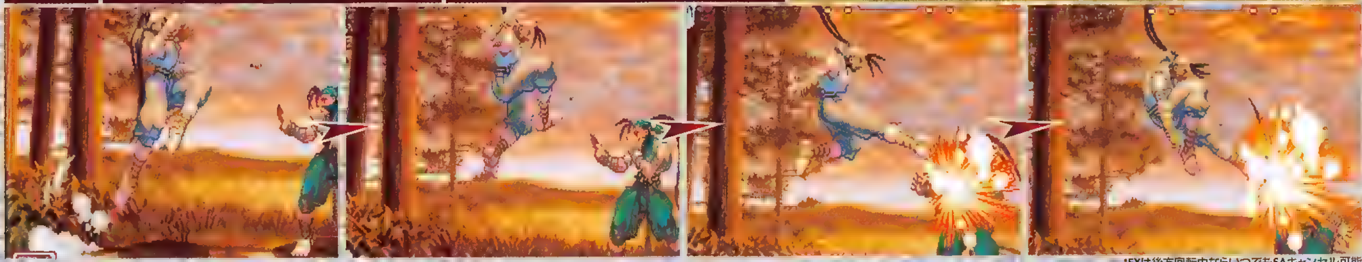
苦無／空中から苦無を投げる、空中専用飛び道具。弱は急角度、強は浅い角度で遠くまで投げる。ジャンプ中であればどのタイミングでも、どの方向へのジャンプからでも出すことができ、また特殊な例として飛燕ヒット、ガード後の跳ね返り中や、築地越えの頂点通過後、EX風斬りヒット後の下降中にも出すことが可能だ。ただ波動拳などと違い、苦無は相手の攻撃ではじき飛ばされてしまうため、過信はできない。威力も微々たるものなので、あまり多用するべき技ではないだろう。ここぞ、というところで使用するなら、攻撃発生が早く威力の上がっているEXにするのがいいだろう。

雷打／ブロッキング不能の打撃を出しつつ、微妙に前進する、至近距離専用の技。攻撃発生はかなり早いが、リーチが非常に短いため、跳び込み後やリープアタック後、相手の起き上がり時といった、ほぼ密着するような状況でないと狙えない。また、ブロッキング不能という特典の代わりに、必殺技なのに相手の体力をケズることができないという欠点もある。ガードされたときのスキもこの手の技にしては大きめで、反撃を受ける可能性が高くなっている。ちなみに、相手の起き上がりに重ねるときは、投げ抜けと重複してコマンド入力できる弱を使うようにしよう。

風斬り／足を振り上げ、その風圧で斜め上方に鎌鼬を起こす対空風の必殺技。やられ判定が大きく無敵時間もないため、対空技として使う場合はやや先読み気味にすぐに出すようにしないとつぶされてしまう。どうしても落としたいときや、自分の起き上がり時の反撃には、一瞬だけ無敵時間のあるEXを使おう。スキはガードされたときと空振り時で若干異なるが、総じて弱→大きい、中→小さい、強は着地後のスキは小さいが高く跳び上がりすぎ、EX→一番大きいと覚えておこう。なお、EX風斬りヒット時に限り、下降中に斜めジャンプ時の技を出すことができる。

首折り／低い姿勢で地面を滑っていく移動攻撃技。弱は移動距離が短く、強→EXと移動距離が長くなる。下段判定なのだが、攻撃発生が意外にもかなり遅く、ガードされたときのスキも大きいので近距離で使うのは危険。最もスキの小さい弱を、先端ぎりぎりでガードさせてようやく五分なので、中～遠距離で大振りな技を先読みしたときだけ使うようにしよう。EX首折りは移動速度が速くなる。攻撃発生、技後のスキは中とほぼ同じだ。

必殺技	飛燕（ひえん）	←↓↙＋Ⓚ	弱23／中26／強29／EX27	弱 -31/-31/-31、中 -38/-38/-38、強 -35/-35/-35、EX -30/-30/-30		
			弱○／中○／強○／EX○*	立	上	★



*EXは後方回転中ならいつでもSAキャンセル可能

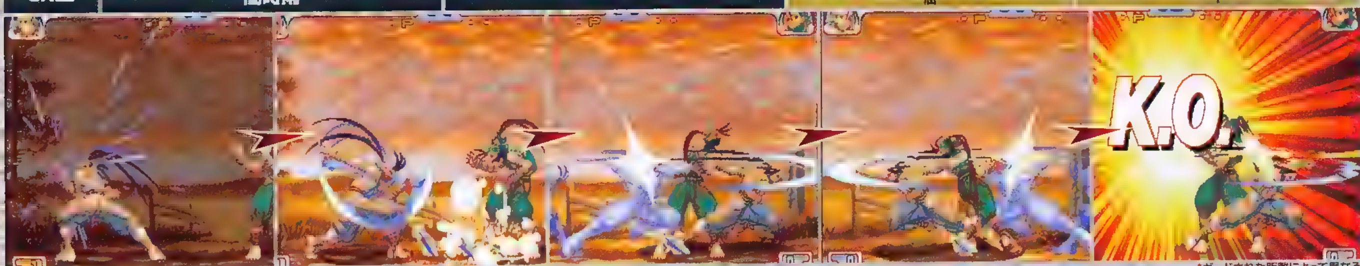
SAⅠ	霞朱雀（かすみすざく）	(ジャンプ中)↓↘→↓↘→＋Ⓟ(連打)	3	弱3／中5／強7	－
			立／屈		上



SAⅡ	鎧通し（よろいどおし）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ	1	(近)1／(遠)13	(近)－／(遠)-54／D／D
			(近)×／(遠)立／屈		(近)×／(遠)上／下



SAⅢ	闇時雨（やみしぐれ）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ	1	弱3／中4／強5	-10～-6*／D／D
			屈		下



*ガードされた距離によって異なる

旋／真横（前方）へ閃光付きの高速回し蹴りを放つ技。弱は2回、中は2回＋追加入力で最高3回、強は3回、EXは4回と蹴りの回数が決まっている。また、レバーを下方向に入れることで、弱は2段目、中は追加の3段目、強は3段目、EXは2段目以降を下段回し蹴りに派生させることができる。

普段は中攻撃からつながり、ガードされても（2発目止めなら）ほとんどスキのない中旋を通常技キャンセルで出して固めていき、ヒットしていれば追加入力をする、というように使っていこう。

飛燕／相手の頭上へ向かってジャンプし、2回蹴りつける中段技。ヒット、ガードを問わず、相手キャラに触れたあとは後方へ大きく跳ね返り、この間に苦無や霞朱雀を出すことができる。移動距離は弱→短い、強→長いと大体決まっていて、その範囲のなかである程度ホーミングしてくれる。なお、EX飛燕はどこで出しても相手キャラの位置へ跳んでいく。重要なのは威力の高さとリスクの小ささだ。確実にヒットさせるのは難しいが、弱ならば→＋中Ⓚより速く、EXならどんなに離れていても高速で襲撃できる点に注目してほしい。スキはEXが最も小さく、次いで弱→強→中の順で大きくなっていく。空振り時のスキはEX版が小さく、弱中強はどれも同じでわずかに長い。

霞朱雀／空中から大量の苦無を投げる、空中専用スーパーアーツ。押すボタンで違いがあり、弱は攻撃発生が早く急角度で下へ投げ、強は攻撃発生が遅く浅い角度で遠くへ投げる。中はその中間だ。ボタン連打でヒット数が大幅に上がる。実はSAゲージのストック数が多いのが最重要な技である。

鎧通し／投げと打撃という2種類の性質に自動で変化する特殊なスーパーアーツ。相手キャラを投げられる状態であれば、雷打の強化版といった演出の高威力な投げ技になり、投げられる状態にない場合には、掌から大量の氣をほとばしらせる近距離用の打撃技になる。とはいえ投げ間合いは非常に狭く、打撃になったときの攻撃力発生もかなり遅いため、狙うのが難しい。さらに打撃のスキが尋常でないほど大きいので、リスクは大きい。

闇時雨／3本の苦無を地面（足元）へ向かって投げ、これがヒットすると相手を斬り刻む演出に入りダメージを与える。スタン値が高いのが魅力だが、総ダメージ量が低く、ストック数が1で、相打ちでは演出まで発動しないなど欠点も多い。攻撃発生は早いので、連続技として狙っていくのがいい。

ELENA

エレナ



大地の戦士

日本の友達と別れてもう1年近くが経つ。エレナは新春からフランス留学することになっていた。毎日の楽しい闘いも、しばらくはおあずけかも……
そう考えると、いてもたってもいられない。「よーし、新しい友達を見つけにいこう!」

過去に奴隷たちが手枷を付けられた状態で闘うために編み出したカポエイラ。これを格闘スタイルとするエレナは、拳による攻撃はなく、すべてが足技。故にリーチが長く、それを生かした中間距離での牽制を得意としている。また、前方ダッシュなどの機動力にも優れており、いざ接近戦に持ち込んだときでもラッシュこそ掛けられないが、通常技の強さが光る。

カラーバリエーション

弱Ⓟカラー / 中Ⓟカラー / 強Ⓟカラー / 弱Ⓚカラー / 中Ⓚカラー / 強Ⓚカラー / 弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し



勝利 / 勝利 / 前方ダッシュ / 後方ダッシュ / 立ちガード / しゃがみガード / 時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段 / 下段 / 空中

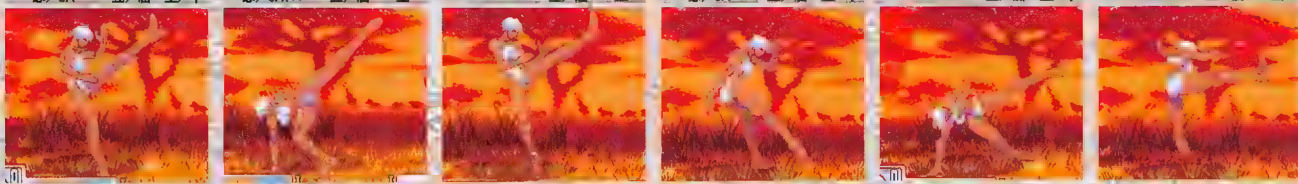
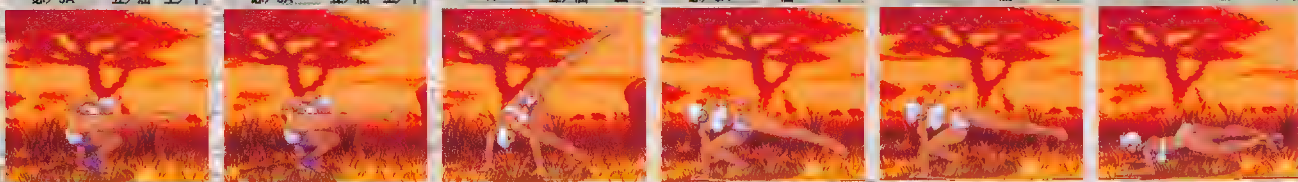


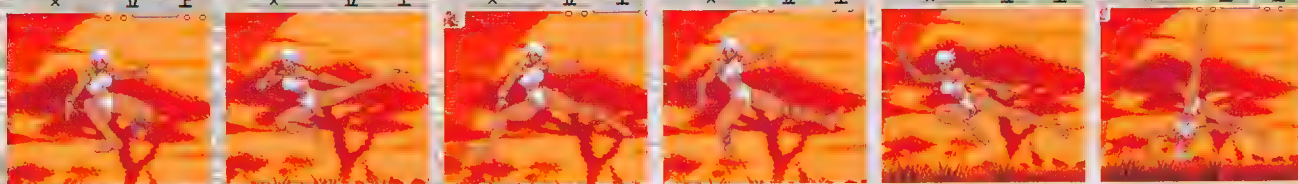
エフェクトグラフィック

スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立ち	6 0/0/0 必/SA 立/屈 上/下	7 -2/-1/0 必/SA、× 立/屈 上	14 -4/-2/0 × 立/屈 上	4 +4/+4/+4 必/SA 立/屈 上/下	8 -2/-1/0 × 立/屈 上/下	11 -2/-1/0 × 立/屈 上
しゃがみ	5 -1/-1/-1 必/SA 立/屈 上/下	7 -3/-2/-1 必/SA 立/屈 上/下	8 -7/-5/-3 × 立/屈 上	5 -2/-2/-2 必/SA 屈 下	9 -3/-2/-1 × 屈 下	12 -9/D/D × 屈 下
垂直ジャンプ	5 – × 立 上	7 – × 立 上	7 – × 立 上	6 – × 立 上	8 – × 立 上	10 – × 立 上
斜めジャンプ	5 – × 立 上	7 – × 立 上	8 – × 立 上	6 – × 立 上	8 – × 立 上	10 – × 立 上



投げ　レッグリフトスルー　弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3 – × × ×



リープ　中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16〜25 -5〜+7/0〜+8/+1〜+9 × 立 上



TC①　ジャンプ弱Ⓟ→中Ⓚ

5 – ×・× 立 上



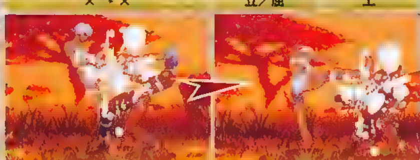
TC②　ジャンプ中Ⓟ→強Ⓟ

7 – ×→× 立 上



TC③　立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ

14 +1/+3/+5 ×・× 立/屈 上



TC④　立ち中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ

8 -11/D/D ×・× 立/屈 上/下→上



冒頭でも述べた通り、エレナの通常技はすべてが足技になっている。また、近距離、遠距離の間合いによる技の区別がないのも特徴の一つだ。まず地上戦で牽制効果の高い技だが、しゃがみ弱Ⓚしゃがみ中Ⓚの下段をはじめ、立ち中Ⓚなどのリーチの長い技が挙げられる。近距離戦では有利な状況をつくり出せる立ち弱Ⓚを軸に連係を組み立てていく。ただし、この技は上下両方でブロッキングされてしまうので、前述の下段技を含め、下段ブロッキングされない立ち強Ⓚとリープアタックを織り交ぜて攻め立てることが大切だ。対空には立ち中Ⓟが最適。攻撃発生が早く、2段技のため、空中ブロッキング対策も兼ねてくれる。また、上方向に判定の強いTC②を先読みで出すのも意外と有効だ。跳び込みは下方向に判定が強く、2段技であるジャンプ強Ⓚがメイン。それに加え、TC①を使っていくといい。TC①は1段止めと出し切りを使い分けることで、跳び込みにバリエーションを持たせることができるぞ。さらに、ジャンプ中Ⓚは相手をめくることが可能。ガードの揺さ振りから連続技を狙うために活用しよう。最後に、新たに追加されたターゲットコンボについて。どちらも連続ヒットし、TC③は有利な状況を維持できる。だが、1段目が一部のキャラクターのしゃがみに対して空振りしてしまうため、使いどころが難しい。TC④は相手を浮かせられるが、そのあとに追い打ちは狙えない。また、ガードされたときのスキも大きいので、使う必要はないだろう。

エレナ ELENA

特殊技	ハンドスタンドキック	➡+中Ⓟ	
16	-2／0／+2		
×	立	上	



特殊技	ハンドスタンドウィップ	➡+中Ⓚ	
12	-6／-4／-2		
×	立	上	



特殊技	ラウンドアーチ	⬅+強Ⓚ	
13	+4／+6／+8		
×	立／屈	上	



特殊技	スライディング	↘+強Ⓚ	
13	-14*／D／D		
×	屈	下	



*終わり際をガードさせた場合は-9

必殺技	スクラッチホイール	➡⬇↘+Ⓚ	
弱7／中5／強4／EX4	弱 -19／D／D、中 -22／D／D、強 -27／D／D、EX -30／D／D		
弱×／中○、×／強○、×、×／EX○、○、×、×	立／屈	上／下	○



必殺技	ライノホーン	⬅↙⬇↘➡+Ⓚ	
弱15／中19／強24／EX12	弱 -3／D／D、中 -4／D／D、強 -6／D／D、EX -2／D／D		
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上／下	○



必殺技	マレットスマッシュ	➡↘⬇↙⬅+Ⓟ	
弱22／中25／強28／EX22	弱 0／0／0、中 +1／+1／+1、強 +4／+4／+4、EX +4／+4／+4		
弱×／中×／強×／EX×	立	上	○



必殺技	リンクステイル	⬅⬇↙+Ⓚ	
弱12／中15／強17／EX11	弱 -17／D／D、中 -15／D／D、強 -15／D／D、EX -15／D／D		
弱×／中×／強×／EX×	屈	下*	★



*EXの最後(5発目)のみ上／下ブロッキング可能

ハンドスタンドキック、ハンドスタンドウィップ／どちらもしゃがみガード不能の中段技。➡+中Ⓟは➡+中Ⓚに比べて攻撃発生が遅いがスキは小さく、➡+中Ⓚはその逆。連係に織り交ぜてガードを崩したり、中間距離での牽制技として使おう。
ラウンドアーチ／宙に浮いて攻撃するため、足払い系の技をかわしながら攻撃可能。ガードされてもこちらが有利なので、近距離戦で威力を発揮する。また、判定が強いので、中間距離で置いておく感じで出せば、相手の牽制技をつぶせる。
スライディング／前進しながら攻撃できるので、中間距離で役立つ。ただし、深くガードされてしまうと反撃は必至。多用は禁物だ。足先がギリギリ当たる間合いで使うようにすれば、ガード時の間合いが遠いので、多少反撃は受けにくくなる。

スクラッチホイール／上昇系の対空技。ただし、通常時は判定が上方向に強いだけで、無敵時間は一切存在しない。確実に相手の跳び込み攻撃を落としたいなら、無敵時間のあるEXスクラッチホイールを使っていこう。なお、強とEXは攻撃力が高いので連続技に絡めていくことをオススメする。また、攻撃発生の早さ、EXならそれに加えて無敵時間の存在を利用し、地上戦の割り込みに使うといい。とはいっても、ガードされると大反撃を受けるので、乱用は控えたほうがいいだろう。
ライノホーン／ガードされたときのスキは前作に比べて小さくなったが、相変わらず有効な使いどころが見当たらない。スキの小さい弱、またはEXライノホーンを中間距離から出し、ガードさせてブロッキングを狙ってみるのもいいが……。

マレットスマッシュ／しゃがみガード不能の中段必殺技。前作では攻撃発生の遅さがネックになっていたが、それは解消され使い勝手のいい技に変更された。また、空中技扱いなので、ジャンプ攻撃同様、ブロッキングの受け付け時間が短い。故にブロッキングされにくくなっている。通常技をキャンセルして出し、うまく連係に織り交ぜていこう。なお、ガードされてもスキはない。中以上で出せば、有利な状況を作り出せるぞ。
リンクステイル／地面に手をつけて、下段の回し蹴りを繰り出す新必殺技。一応、弱またはEXリンクステイルがしゃがみ中Ⓟから連続技になるが、ガードされたときのスキは大きい。長いリーチを生かして足先が届くように、中間距離からの奇襲技として使うのが妥当といえる。

必殺技	スピンサイズ	↓↙←+Ⓚ(2回まで入力可能)	弱16／中17／強18／EX11	弱-2／0／+2、中-6／-4／-2、強-8／-6／-4、EX-15／D／D		
			弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	○



*追加入力時の硬直時間差は-28／D／D

SAⅠ	スピニングビート	↓↘→↓↘→+Ⓚ	3	2	-12／D／D
				立／屈	上／下



SAⅡ	ブレイブダンス	↓↘→↓↘→+Ⓚ	2	2	-30／D／D
				立／屈	上／下



SAⅢ	ヒーリング	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	—	—
				—	—



スピンサイズ／通常のスピンサイズは連続技に使えないので、リーチを生かして中間距離から出していく。このとき使うのは、反撃を受けない弱がいい。ヒットしていたら追加入力で連続技にし、ガードされた場合には、ブロッキングを狙ったりディレイの追加入力で相手の反撃をつぶしていく。ただし、追加入力をガードされたときのスキはかなり大きいので注意。なお、EXスピンサイズは通常時のものより攻撃発生が早くなるため、しゃがみ中Ⓟから連続技にすることができる。EXスピンサイズを決めたあとは、追加入力をしなければ相手を浮かすことができ、そこへ様々な追い打ちが可能。よって、EXスピンサイズは追加入力せずに使っていこう。スピンサイズ後の追い打ちに関しては、P.113の基本連続技を参照してほしい。

スピニングビート／スクラッチホイールの強化版。SAゲージが短いためタマりやすく、ストック数も3と多いので、積極的に使っていける。通常技キャンセルや中、または強スクラッチホイールをSAキャンセルしての連続技に絡めていくのがこのスーパーアーツのメインとなる使い方だ。また、空中の相手に対しては全段ヒットしないためダメージは期待できないが、上方向への判定の強さを生かして、対空技としても使っていこう。

ブレイブダンス／リープアタックと同じような飛びヒザ蹴りで突進し、それがヒットすると無数の蹴り技を叩き込む。この技はスピニングビート同様連続技専用スーパーアーツとして使っていくのが基本。また、攻撃発生の早さと突進力を生かして、少し間合いが離れるような必殺技（ユリアンのチャリオットタックルなど）への反撃技としても使っていける。なお、空中の相手に対してヒットさせた場合はほとんどの攻撃が空振りしてしまう。その上、状況によっては相手が起き上がってから反撃を受ける可能性があるので注意しよう。

ヒーリング／自分の体力を回復することができるスーパーアーツ。全体力の約1／3を回復することが可能だ。発動後Ⓟボタン3つ同時押しすると、ヒーリングのモーションをキャンセルでき、スキを減らすことができる。ただしこの場合の回復量は、通常時の1／3程度に抑えられてしまう。回復中に攻撃を受けると回復が中断してしまうので、使いどころは相手をダウンさせたあとがいい。最も安全なのは投げの直後。ただし、状況によっては回復をキャンセルしないと反撃を受けてしまう。

NECRO

ネクロ



バイオサイバー

組織の執拗な追手は、ネクロとエフィーに安息の時間を与えなかった。闇に乗じて疾走っても、僻地に身をくらませても、黒い影は彼らの前に現れ、かすかな希望をむしり取ってゆく。しかしネクロは信じていた。いつか必ず「本当の自由」が手に入る日を。

DNA改造を施され、伸縮自在の体を持つネクロ。あらゆる間合いに対応する攻撃手段を持ち、その攻撃範囲の広さは空中においてもいかんなく発揮される。地上に固執することなく、上空から相手を押さえ込んでいくのが有効な戦法だ。画面端でのドリルキックを絡めたラッシュと、普段の緩慢な動きで画面全体を支配する……これがネクロの野望である。

カラーバリエーション

弱Ⓟカラー　中Ⓟカラー　強Ⓟカラー　弱Ⓚカラー　中Ⓚカラー　強Ⓚカラー　弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し



勝利　勝利　前方ダッシュ　後方ダッシュ　立ちガード　しゃがみガード　時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段　下段　空中

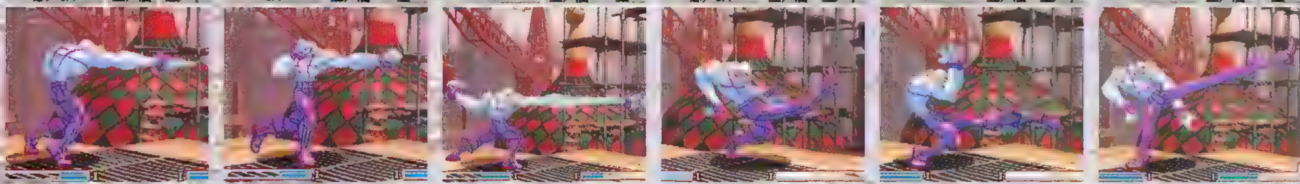


エフェクトグラフィック

スタン　感電　燃焼　凍結　投げ失敗　上吹き飛び　横吹き飛び　きりもみ　叩きつけ



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
レバー←	4 +3/+3/+3 必/SA 立/屈 上/下	5 +1/+2/+3 必/SA 立/屈 上	12 -3/D/D × 立/屈 上/下	4 +3/+3/+3 連/必/SA 立/屈 上/下	6 +3/+4/+5 必/SA 立/屈 上	13 +10/+12/+14 SA 立/屈 上
立ち	6 +2/+2/+2 必/SA 立/屈 上/下	9 0/+1/+2 SA 立/屈 上	16 -13/-11/-9 × 立/屈 上	5 +1/+1/+1 必/SA 立/屈 上/下	10 -1/0/+1 × 立/屈 上/下	19 -8/-6/-4 × 立/屈 上
しゃがみ	7 +5/+5/+5 必/SA 立/屈 上/下	9 0/+1/+2 × 立/屈 上/下	17 -7/-5/-3 × 立/屈 上/下	7 +2/+2/+2 必/SA 屈 下	13 -5/-4/-3 × 屈 下	14 -12/D/D × 屈 下
垂直ジャンプ	6 – × 立 上	9 – × 立 上	14 – × 立 上	3 – × 立 上	11 – × 立 上	16 – × 立 上
斜めジャンプ	5 – × 立 上	10 – × 立 上	14 – × 立 上	3 – × 立 上	11 – × 立 上	16 – × 立 上




投げ① ショルダーアタック
レバー中立or➡+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3 – × × ×



投げ② フランケンシュタイナー
⬅+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3 – × × ×



投げ③ ジャーマンスープレックス (相手の背後で)弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3 –
× × ×



リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し
16~25 -5~+7/0~+8/+1~+9
× 立 上



TC ⬅+弱Ⓚ→立ち中Ⓟ
4 -3/-2/-1
連/必/SA・SA 立/屈 上/下



ネクロの通常技は、リーチの長いものばかりで構成されている。しかし、これらはモーションが大きく判定がやや弱いのが悩み。それらを補うのが、レバー引きの通常技である。こちらはリーチが短いが、攻撃発生が早いものが多く、接近戦での信頼に耐えうるのだ。レバー引きのなかで注目したいのは3つ。あらゆる局面で役に立つ⬅+中Ⓟ、相手を浮かすことができ、追い打ちを狙える⬅+強Ⓟ、相手より大幅に先に動ける上に、対空技にもなる⬅+強Ⓚである。強攻撃は攻撃発生が遅いので使う局面が少ないが、うまく取り入れていきたい。

立ち攻撃では、キャンセルはかからないが牽制に最適の立ち中Ⓟをメインに、同じく立ち中Ⓚ、リーチの長さで遠距離を制する立ち強Ⓟ、先読みのジャンプ防止として立ち強Ⓚを使う。

しゃがみ攻撃は接近戦での下段としてしゃがみ弱Ⓚ、対空兵器としてしゃがみ中Ⓟ、最もリーチのある遠距離の下段としてしゃがみ中Ⓚを使う。ジャンプ攻撃は、早出しで制空権を握るジャンプ強Ⓚだけを忘れないように。

ネクロ NECRO

特殊技	エルボーキャノン	↙+強Ⓟ
10	+2/D/D	
×	立/屈	上/下



特殊技	ドリルキック	(ジャンプ中)↓要素+Ⓚ
弱10/中10/強10	－	
×	立/屈	上/下

弱	中	強



必殺技	トルネイドフック	←↙↓↘→+Ⓟ

弱7/中11/強18/EX9	弱 +1/D/D、中 -4/-2/0、強 -18/+15*/+15*、EX -9/D/D		
弱○*/中○*/強○*/EX○*	立/屈	上	★



*SAキャンセルは最後の1発のみ可能。また、強の硬直時間差は、3発目のみヒットの場合-1

必殺技	電磁ブラスト	→↓↘+Ⓟ(連打)

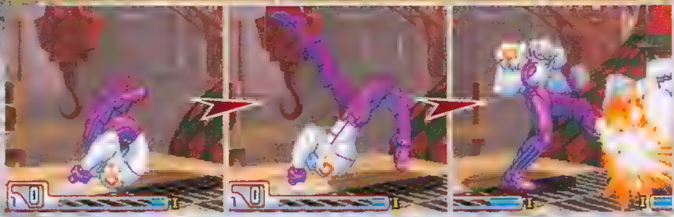
弱7/中9/強11	弱 -10/0/0、中 -26/D*/D*、強 -24/D*/D*		
弱○/中○、○、(×)/強○、○、○、×、×	立/屈	上/下	×



*硬直時間差は連打なし時。また、中は2ヒット、強は3ヒット以上しないとダウンしない

必殺技	ライジングコブラ	↓↙←+Ⓚ

弱24/中26/強28/EX26	弱 -5/D/D、中 -5/D/D、強 -5/D/D、EX -3/D/D		
弱×/中×/強×	立	上	★



必殺技	フライングバイパー	↓↙←+Ⓟ

弱27/中27/強29/EX25	弱 -3/D/D、中 -2/D/D、強 -2/D/D、EX +2/+2/+2		
弱×/中×/強×/EX×	立	上	★



エルボーキャノン／肘を突き出すようなモーションの技。ブロッキングは上段下段の両方でできてしまうが、横方向の押しが強く、当ててもガードされても相手を大きく突き放すことが可能。

ドリルキック／ネクロのラッシュの核を担う重要な技。弱中強での違いは角度。弱が緩やかで、中強になるに従い角度が急になっていく。この技はヒット数が最大で2に設定されているので、弱はヒット後に反撃がほぼ確定している。よって、角度の急な中、強をメインに使うことになる。ジャンプ攻撃なのにしゃがみガード可能なのが残念だが、着地のスキが皆無なのがせめてもの救い。

トルネイドフック／回転しつつラリアットを繰り出す、ネクロのメイン必殺技。弱中は2ヒット、強は3ヒットするようになる。攻撃発生の違いが顕著に見られ、弱はかなり早く、強はかなり遅い。また、弱はヒットした場合相手を浮かすことができ、画面端なら追い打ちを狙えるのが特徴。強をヒットさせた場合は相手を振り向かせる効果があるので、そこに通常技などで追い打ちを狙える。EX必殺技にするとヒット数が増えるが、1ヒットごとのダメージが低いので、使う機会は少ない。

電磁ブラスト／体を張って頭〜胴体に電気をまとう技。斜め上に出ているように見えるが、実際は相手のめくり攻撃にも対応しているし、地上戦でもそれなりに活躍するほど攻撃判定が大きいのが利点。弱中強の違いは攻撃発生、持続時間、ヒット数である。弱が早く、短く、ヒット数が少ない。電磁ブラストのダメージは、1ヒットごとにほぼ一緒なので、強電磁ブラストのクリーンヒット時のダメージは凄まじいものがある。ボタン連打によって持続時間のみを延長することが可能なので、信頼できる対空兵器として多用していこう。

ライジングコブラ／大きく体をのけぞらせたあとにカカト落としを見舞う技。判定がかなり強く、しゃがみガード不能なので、起き攻めに使っていくといい。弱中強の違いはほとんどなく、EX必殺技にしたときも、移動距離が若干伸びて2ヒット技になる程度の違いしか現れない。

フライングバイパー／小ジャンプしつつ両手を伸ばして叩く技。弱中強の違いは移動距離。弱が短く強が長い。発生が遅いが、しゃがみガード不能なのでたまに使うと効果的。EX必殺技にすると発生が早く、2ヒット技になり、少しだが相手を追尾するようになる。奇襲にはもってこいだ。

必殺技	スネークファング	←↙↓↘→+Ⓚ	弱13／中13／強13	弱-15／D／D、中-17／D／D、強-19／D／D		
			弱×／中×／強×	屈	下	×

ジャーマンスープレックス



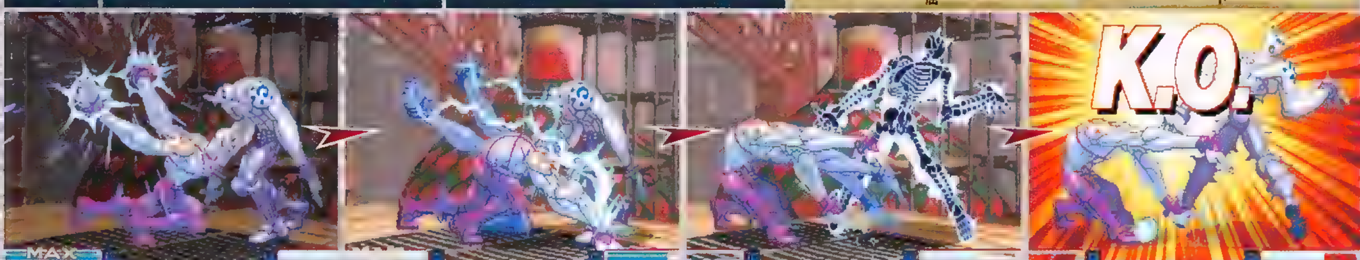
SAⅠ	超電磁ストーム	↓↘→↓↘→+Ⓟ(連打)	1	3	-12／D／D
				立／屈	上／下



SAⅡ	スラムダンス	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	4	−
				×	×



SAⅢ	エレクトリックスネーク	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	5	-11／D／D
				屈	下



スネークファング／鋭く相手の足元をすくう立ちガード不能技。ヒットすると相手を後方に放り投げる。相手が空中にいる間は追い打ちが可能だが、スネークファング自体のダメージは地面に落ちたときに入るようになっているので、下手な追い打ちはかえってダメージを損するので注意したい。また、この技は投げ技ではなくブロッキング不能の打撃技。よってこの手の技に共通したお約束で、クイックスタンディング不能。弱中強の違いはほとんどないが、弱が技後のスキが小さく、強がダメージにおいて優れている。相手がしゃがみくらいならば、中攻撃キャンセルで連続技にもなる。強力な下段技として少しちらつかせていこう。

超電磁ストーム／電磁ブラストの強化版で、さらに広範囲に攻撃判定を持たせ、なおかつ近距離の相手を吸い込む効果もある。攻撃発生が早くダメージもかなりのもの。ボタン連打でヒット数を増やすことができ、ガードされてもケズリ量がなかなか高く、連続技、起き上がり、割り込みに大活躍するネクロの切り札。ストック数は1だが、それをものともしない高性能ぶりに感謝しよう。

スラムダンス／投げ技系のスーパーアーツで、単発ダメージにおいてネクロ最大を誇る。しかし、発動してからジャンプで回避されるので、確実性に不安が残る。空振り時のスキは小さいので、ジャンプで逃げた相手を攻撃する選択も知っておくといい。リープアタック後かドリルキック後などが狙い目だ。トルネイドフックにSAキャンセルをかけて使ってもいいが、コンボ補正によりダメージが激減するのでよく考えよう。

エレクトリックスネーク／地面を這う電気を発生させる飛び道具系のスーパーアーツ。ダメージは低いが3ヒットしてすべて下段判定がゆえに、相手にブロッキングされにくいので使い勝手はいい。ガードされると若干スキが大きいが、攻撃発生がそこそこ早く、SAゲージも短いので頻繁に使っていけるのが特徴。ダメージの低さは回転率で勝負といった具合だ。そして、相手のスタンゲージ増加量にも注目しておきたい。

　画面端でヒットさせた場合は、浮いた相手に追い打ちが可能になっている。また、この技は地面を這っていく性質上、空中の相手には絶対に当てることができない。つまり、弱トルネイドフック後にSAキャンセルでこの技を出しても意味がないということだ。

ORO

オロ



仙術の怪老

「……暇じゃの～」オロの退屈は極限に達していた。若手ファイターを勝手に弟子入りさせてもみるが、どいつも長続きしない。ある日、たまたま興味をひく俗世の噂が耳に入った。「謎の組織に、拳を極めし者か……ま、それなりには遊べるじゃろ」

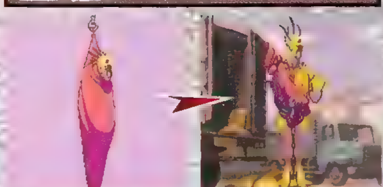
変幻自在な攻めを得意とし、豪快なイメージの強いオロ。それだけに、技一つ一つの性質を知り、的確に使い分けることが必要だ。特殊なスーパーアーツを駆使した独自のラッシュは、まさにそれを象徴するものといえよう。冷静な判断とテクニックを武器に、相手をとことんまでに翻弄する。それを身につけた先には、仙人の境地が見えるはずだ。

カラーバリエーション



弱Ⓟカラー 勝利 / 中Ⓟカラー 勝利 / 強Ⓟカラー 前方ダッシュ / 弱Ⓚカラー 後方ダッシュ / 中Ⓚカラー 立ちガード / 強Ⓚカラー しゃがみガード / 弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し 時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング



上段 / 下段 / 空中

エフェクトグラフィック



スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	3 +5/+5/+5 必/SA 立/屈 上/下	6 -4/0/0 必/SA/HJ、必/SA/HJ 立/屈 上	18 -5/-3/-1 ×、× 立 上	3 +4/+4/+4 必/SA 立/屈 上/下	5 -5/-4/-3 必/SA 立/屈 上	8 -5/-3/-1 × 立/屈 上



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
遠距離立ち	5 0/0/0 必/SA 立/屈 上/下	9 -2/-1/0 × 立/屈 上	18 -5/-3/-1 ×、× 立 上	4 +2/+2/+2 必/SA 立/屈 上/下	9 -5/-4/-3 × 立/屈 上	8 -5/-3/-1 × 立/屈 上



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
しゃがみ	5 +1/+1/+1 必/SA 立/屈 上/下	8 -5/-4/-3 必/SA 立/屈 上/下	7 -2/0/0 SA 立/屈 上/下	5 +1/+1/+1 必/SA 屈 下	7 0/+1/+2 必/SA 屈 下	11 -6/D/D × 屈 下



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
垂直ジャンプ	4 — × 立 上	6 — × 立 上	8 — × 立 上	3 — × 立 上	5 — × 立 上	6 — × 立 上



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
斜めジャンプ	8 — × 立 上	11 — × 立 上	10 — × 立 上	4 — × 立 上	4 — × 立 上	6 — × 立 上



投げ① 首締め肩車
レバー中立or➡＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	—	×	×	×



投げ② 巴投げ
⬅＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	—	×	×	×



投げ③ 空中地獄車
(ジャンプ中)弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

7		—
×	×	×



リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16〜25	-5〜+7/0〜+8/+1〜+9	
×	立	上



TC 近距離立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ

3	-5/-4/-3	
必/SA→×	立/屈	上/下→上



難解に思えるオロも、通常技に関してはオーソドックスなものが多い。リーチに優れる技から、攻撃発生の早い技まで、用途別に十分なものが用意されている。

近距離で使う技としては、攻撃発生の早い各種弱攻撃のほか、キャンセル可能で連続技に使える近距離立ち中Ⓚ、しゃがみ中Ⓚが挙がる。また、浮かせ技の近距離立ち中Ⓟも、空中コンボにつなぐ技として重要だ。一方、少し離れた間合いでは、下段をかわす性質のある遠距離立ち中Ⓚ、リーチの長い遠距離立ち中Ⓟのほか、ダウンを奪える下段技として使えるしゃがみ強Ⓚ、スタン値の高い立ち強Ⓚなども選択肢の一つになる。

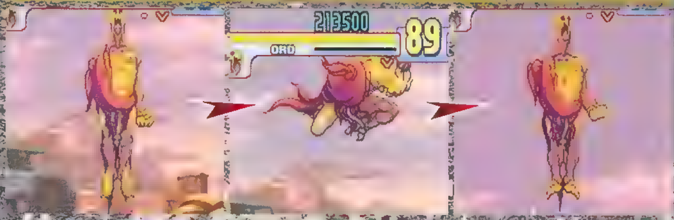
ジャンプ攻撃は、下方向に強いジャンプ中Ⓚと横方向に強いジャンプ強Ⓚの2つに加え、2段技のジャンプ強Ⓟも使ってみたい。また、ジャンプ直後に中Ⓚを出せば、しゃがみガード不能の中段攻撃になる。

投げ技は2種あるが、安定したダメージが見込める投げ②を主に使いたいところ。投げ①はつかみ技だが、振りほどかれるのが早く、使い勝手がいいとは言い難い。

オロ ORO

特殊技	2段跳び	(ジャンプ中)↑要素

−	−		
×	−	−	



特殊技	まわし肘	→+中Ⓟ

9	-5／-4／-3		
×	立／屈	上	



必殺技	日輪掌	←タメ→+Ⓟ

弱16／中16／強14／EX16	弱 -6／-5／-4、中 -4／-3／-2、強 -2／-1／0、EX +1／+2／+3		
弱○／中○／強○／EX○	立／屈	上／下	★



必殺技	鬼ヤンマ	↓タメ↑+Ⓟ

弱7／中7／強8／EX6	弱 -22／D／D、中 -30／D／D、強 -38／D／D、EX -48／D／D		
弱○／中○／強○／EX○	立／屈	上／下	★



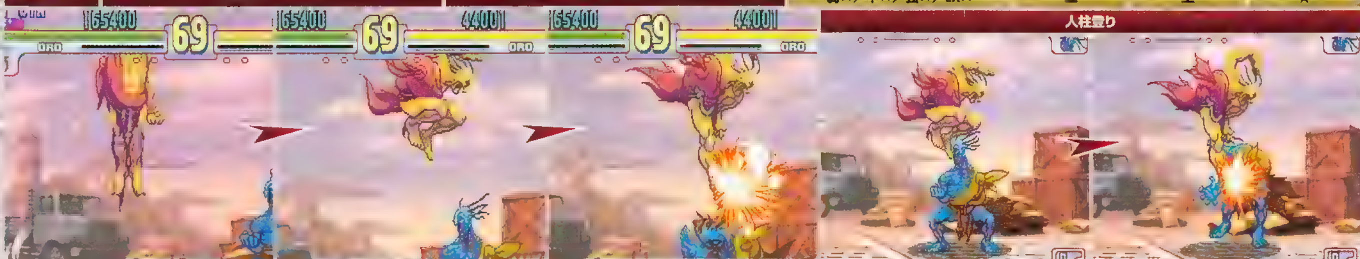
必殺技	仁王力	→↘↓↙←+Ⓟ

弱10／中11／強12	弱 -15／D／D、中 -15／D／D、強 -15／D／D		
弱×／中×／強×	立／屈	×	×



必殺技	人柱渡り(じんちゅうわたり)(人柱登り)	↓↘→+Ⓚ(空中で↓↘→+Ⓚ)

弱28*／中32*／強36*／EX32*	−		
弱×／中×／強×／EX×	立	上	★


人柱登り

*人柱登りは一律9

2段跳び／『3rd』からの新技。これにより空中での選択肢が増えたが、着地際ではできない、斜めでもあまり角度が付かないなど制約も多い。

まわし肘／前進しつつ裏拳を繰り出す特殊技。主に中間距離からの接近手段として使用する。

日輪掌／発射角度の違いを利用し、地上の相手に弱、ジャンプ防止の牽制に中、強を使うことになるが、スキはそれなりに大きく、多用していけるほどの信頼性はない。使用頻度をやや抑え、スーパーアーツを絡めた連係に使うのが基本になる。

一方、EX日輪掌は2段技。地上の相手には水平、空中の相手には斜め上と自動的に切り替わるほか、一定距離進むと自動追尾の性質まで加わるという優れものだ。相手を端に追いつめたときや起き攻め時に役立つことはもちろん、複数のストック数を持つ夜行魂と組み合わせても面白い。

鬼ヤンマ／弱はほぼ垂直方向に攻撃し、中、強となるにつれて横方向への前進力が増す。強は多段技になるので、対空兵器としての信頼度も高い。

EX鬼ヤンマは無敵時間があるのが大きな長所。リスクは高いが、ときには割り込みや起き上がりに使っていきたい。また、通常の鬼ヤンマとともに、SAキャンセルでヒット時には攻めを継続しつつ、同時にガードされたときのリスクを軽減するという工夫も頭に入れておこう。

仁王力／ブロッキング不能の打撃投げで、ダメージとスタン値に優れるのが大きな長所。近距離立ち中Ⓚや、密着でのしゃがみ中Ⓚキャンセルで連続技にすることができ、このコンボがオロにとっての重要なダメージ源になる。ヒット後には相手がクイックスタンディング不能になるため、起き上がりを攻めやすいこともポイントだ。

人柱渡り／高く跳びあがり、上空から相手を踏みつける技。弱中強の順に移動距離が伸び、距離を調節すればめくりも狙える。ガードされたときのスキは大きいが、距離が離れるため大きな反撃は受けにくい。一方、空中版はジャンプ攻撃のひとつとして利用価値が高く、下り際に超低空でヒットさせれば空中で追い打ちが可能。また、ジャンプ直後に出せば中段攻撃になる上、ボタン連打でヒット数を8まで伸ばすことができる。

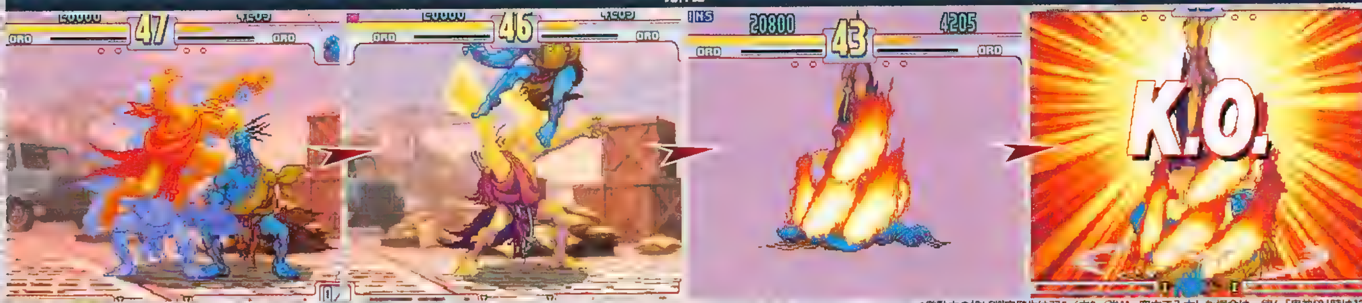
EXにした場合、地上版は相手の頭上に自動追尾する性質が追加され、最後のケズリに使いやすいほか、空中版は上り、下りを問わず、ボタン連打で最高9ヒット。ダメージの高さが魅力だ。

SAⅠ	鬼神力（鬼神槌）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ後Ⓟ（↓↘→↓↘→＋ⓅⓅ）	1	—	—

発動 地上 空中（鬼神空中地獄車）



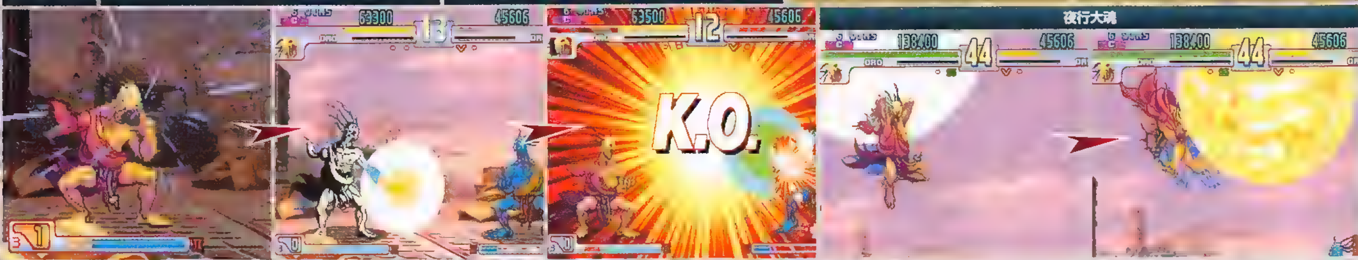
鬼神槌



*発動中の投げ判定発生は弱5／中8／強11、空中で入力した場合は一律6、「鬼神槌」時は13

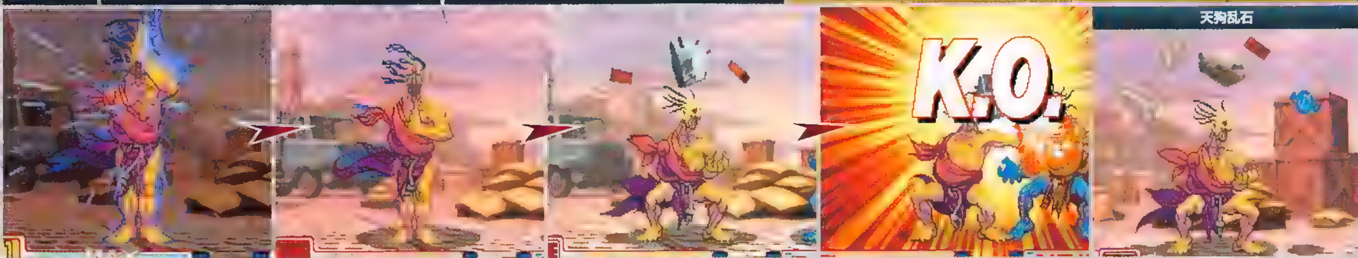
SAⅡ	夜行魂（夜行大魂）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ（MAX時↓↘→↓↘→＋ⓅⓅ）	3	31（夜行大魂 29）	+27／+28／+29（夜行大魂 +73／+75／+75）
				立／屈	上／下

夜行大魂



SAⅢ	天狗石（天狗乱石）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ（↓↘→↓↘→＋ⓅⓅ）	1	—	—
				—	—

天狗乱石



鬼神力／発動後一定時間、いずれかのⓅボタンを押せば、高威力の投げ技を出すことが可能。この投げは地上版、空中版の両方が存在し、弱中強のボタンによって微妙に性能が異なる。弱は発生が早い代わりにリーチが短く、強はその逆という寸法だ。また、鬼神力中も、Ⓚボタンが絡む技（リープや投げなどの同時押し技を含む）と各種必殺技は通常どおりに出すことができる。

一方、Ⓟ同時押しの**鬼神槌**は、その場から相手に飛びかかる投げ技。発生は遅めだが、発生直後から投げ判定発生まで無敵になるので、割り込みには最適だ。当然、相手に見られてしまうとジャンプでかわされるものの、スキは小さめで、反撃を受けることは少ない。鬼神力とまったく性質が異なるため、使い分けに意味があるのがうれしい。

夜行魂／飛び道具に近い性質を持つスーパーアーツだが、その特徴は異様なまでの弾速の遅さにある。端に追い込んでのラッシュに、起き攻めにと、特殊な性質を利用した使い道は多種多様だ。ストック数が3であることも、この技の価値をアップさせる要因のひとつになっている。

Ⓟ同時押しの**夜行大魂**は、極大のダメージと派手さがウリ。地上の相手にヒットさせれば、その後さらに追い打ちを狙うことも可能だ。しかし、その性質上実戦でヒットさせることは難しく、魅せ技の域は越えないというのが正直なところ。一応空中コンボに組み込むこともできるが……。相手の残り体力がわずかで、かつSAゲージがMAXなら、ケズリで使ってみるといい。この技でとどめを差せば、専用の勝ちポーズが見られるぞ。

天狗石／これも、一定時間発動するタイプのスーパーアーツだ。発動すると頭上に3つのガラクタがつき、オロの技とともに攻撃を仕掛けるというしくみになっている。もちろんガラクタにはケズリ効果があるので、相手にプレッシャーを与えるという意味でも効果は高い。

しかし、実際に使えるのはむしろⓅ同時押しの**天狗乱石**のほう。こちらはタイマーの減りが早い代わりにガラクタが5つに増え、よりきつい攻めが実践できる。同時に、ガラクタを絡めた空中コンボも途中でヒットが切れなくなるため、大ダメージコンボの作成も可能だ。例えば、近距離立ち中Pの2段目をスーパーキャンセルしての天狗乱石発動。その後通常技をうまく組み合わせれば、凄まじいダメージのコンボが完成する！

SEAN

ショーン



熱血キッド

ショーンもいよいよ格闘選手権に出場することになった。だが師匠のケンは厳しく言い放つ。「お前の今の実力じゃ恥をかくだけだ」大会予選まであとわずか。なんとしても、ケンを唸らせる「自分だけの型」を会得しなければ！

師匠がケンというショーンは、これで三度目の登場となる。その戦闘スタイルもリュウ、ケンタイプに似ているため、非常に扱いやすい。近距離戦においては想像を絶する攻撃力を持ち、さらに師匠ケンを遥かに上回る機動力を持っているため、その機動力を生かせば休むことなく攻め続けることができる。スピードで相手を簡単に翻弄する、それがショーンだ！



弱Ⓟカラー	中Ⓟカラー	強Ⓟカラー	弱Ⓚカラー	中Ⓚカラー	強Ⓚカラー	弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し
勝利	勝利	前方ダッシュ	後方ダッシュ	立ちガード	しゃがみガード	時間切れ負け







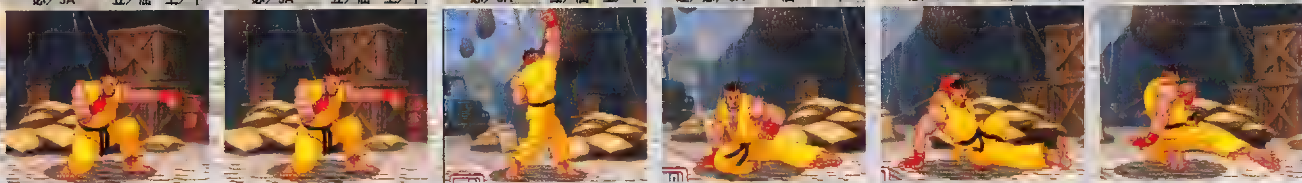
上段　下段　空中



スタン　感電　燃焼　凍結　投げ失敗　上吹き飛び　横吹き飛び　きりもみ　叩きつけ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
[illegible]	4 +5/+5/+5 連/必/SA 立/屈 上/下	5 0/+1/+2 必/SA 立/屈 上	6 -4/-2/0 必/SA 立/屈 上	5 +2/+2/+2 × 立/屈 上/下	7 -2/-1/0 × 立/屈 上/下	6 +2/+4/+6 必/SA 立/屈 上
[illegible]	4 +5/+5/+5 連/必/SA 立/屈 上/下	6 0/+1/+2 × 立/屈 上	10 -7/-5/-3 × 立/屈 上	5 +2/+2/+2 × 立/屈 上/下	7 -2/-1/0 × 立/屈 上/下	8 -9/-7/-5 × 立/屈 上
[illegible]	5 +3/+3/+3 必/SA 立/屈 上/下	6 +3/+4/+5 必/SA 立/屈 上/下	8 -9/-7/-5 必/SA 立/屈 上/下	6 +1/+1/+1 連/必/SA 屈 下	8 -4/-3/-2 必/SA 屈 下	9 -16/D/D × 屈 下
[illegible]	6 – × 立 上	7 – × 立 上	8 – × 立 上	6 – × 立 上	6 – × 立 上	8 – × 立 上
[illegible]	5 – × 立 上	6 – × 立 上	7 – × 立 上	5 – × 立 上	6 – × 立 上	7 – × 立 上







投げ① セオイスルー

レバー中立or➡+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3 – × × ×



投げ② トモエスルー

⬅+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3 – × × ×



リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16~23 -5~0/0~+7/+1~+8

× 立 上



TC① 近距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓚ

5 -2/0/+2

必/SA→× 立/屈 上



TC② 近距離立ち強Ⓟ→➡+強Ⓟ

6 -6/-4/-2

必/SA→×,× 立/屈→立,立 上



ショーンの通常技はリュウ、ケンに似たタイプで、どの技も簡単に扱うことができる。なかでもしゃがみ弱Ⓚやしゃがみ中Ⓚは、ショーン自体の機動力が高いこともあり、地上戦で非常に使いやすく、刻み技としても重宝する。今回から新しく変更された遠距離立ち強Ⓚは、技の発生こそ多少遅いものの、抜群の対空性能を持っている。ほとんどのジャンプ攻撃を落とすことができるので、とても頼りになる技だ。また、立ち強Ⓟも変更されて、今までのアッパーが近距離技になり、遠距離立ち強Ⓟが新しく追加された。この技は拳を上から振り下ろす技で、発生も早くリーチも長い。牽制技として使おう。

ターゲットコンボに関しては、前作の『2nd』と同様に2つあり、TC①はボディブローを決めたあとに回し蹴りを繰り出す技になっている。TC②は、近距離立ち強Ⓟのアッパーからしゃがみガード不能の頭突きに派生する技になっているが、近距離立ち強Ⓟ→頭突きは連続ヒットにはならないことを覚えておこう。ちなみに、頭突き部分は2段技で、リーチもある。

ショーン SEAN

特殊技	ショーンパチキ	→+強Ⓟ
22	-6/-4/-2	
×	立	上



特殊技	ローリングソバット	→+強Ⓚ
16	-5/D/D	
×	立/屈	上



特殊技	前転	↓↙←+Ⓟ
−	−	
×	−	−



必殺技	ショーンタックル	←↙↓↘→+Ⓟ(ボタン押しっぱなし)	
弱19/中23/強27/EX29	弱-14/D/D、中-14/D/D、強-14/D/D、EX-14/D/D		
弱×/中×/強×/EX×	屈	下	★



必殺技	ドラゴンスマッシュ	→↓↘+Ⓟ	
弱6/中8/強10/EX9	弱-24/D/D、中-30/D/D、強-34/D/D、EX-37/D/D		
弱○/中○/強○/EX○、×	立/屈	上/下	★



必殺技	トルネード	↓↙←+Ⓚ	
弱12/中15/強17/EX10	弱-7/-5/-5、中-6/-4/-4、強-6/-4/-4、EX-3/-1/-1		
弱×/中×/強×/EX×	立/屈	上	★



ショーンパチキ/下半身をがっちりと固定し、相手に対して頭突きをかます豪快な技。2段技のしゃがみガード不能の中段攻撃で、TC②の2、3発目と同じ技となっている。

ローリングソバット/前方に飛び跳ねながら体を一回転させて、その勢いを利用して蹴り技を放つ。『3nd』からの新技で、空中に浮いている時間があるため、相手の下段攻撃をスカす性能を持っている。しかし、Qとヒューゴー以外にはしゃがんでいる相手に当てることができないので、下段攻撃をスカしても、技を当てることができない。

前転/体を小さく丸めて地上を転がる技。弱中強の順で前転の移動距離が長くなる。前転中は投げられ判定がなく、相手と密着している状態で出せば相手の裏側に回ることができる。しかし前転の終わり際にはスキがあり、投げられ判定も出てしまうので注意しよう。

ショーンタックル/体を低くしながら、相手の足もとめがけて突進する技。コマンド入力時にボタンを押し続けることによって、下段攻撃に変化し、ボタンを押し続けないと移動だけで終わるというトリッキーな技。前転と同様に、弱中強の順で移動距離が長くなる。

ドラゴンスマッシュ/ショーン版昇龍拳。前作のドラゴンスマッシュは相手を浮かせたあとに、ジャンプの頂点付近で追い打ちをしていたが、今回は技のモーション自体が変化し、両方の拳で相手を突き上げるようになっている。

無敵時間はなく、攻撃判定もあまり強くないので、相手のジャンプ攻撃に非常につぶされやすい。だが、EXドラゴンスマッシュのほうはノーマルと違い技の出始めに無敵時間が存在するので、対空技として使うことができる。ノーマルのドラゴンスマッシュは、連続技用として使用する。

トルネード/空中に跳びながら、回し蹴りを連続で繰り出す技。弱中強でヒット数と攻撃発生の早さが変わり、初段がヒットすれば最後まで連続ヒットする。ただし、足の先端部分で当ててしまうと2発目以降が空振りしてしまう恐れがあるので、前作のように「とりあえず出しておいていい」という技でもなくなった。また、硬直時間も変更され、ヒットorガード後は不利なっている。しかしヒットした場合はほぼ五分のようなものなので、トルネードを使わない手はない。むやみに出さずに、的確に使っていこう。

必殺技	リュウビキャク	↓↘→+Ⓚ	弱16／中16／強16／EX28	弱-3／-3／0、中-2／-3／0、強-3／-3／-1、EX-1／-1／-1		
			弱×／中×／強×／EX×	立	上	★



*硬直時間差はショーンvsショーン時のもの

SA I	ハドウバースト	↓↘→↓↘→+Ⓟ	3	4	-39／D／D
			立／屈		上



SA II	ショウリュウキャノン	↓↘→↓↘→+Ⓟ(連打)	2	2	-43／D／D
			立／屈		上／下



SA III	ハイパートルネード	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	3	-31／D／D
			立／屈		上／下



リュウビキャク／体を反転させて、そのまま跳びはねながら蹴り技を繰り出す技。しゃがみガード不能の中段攻撃で、前作に比べて攻撃発生が早くなり、空中の軌道も若干変化したため、弱で出せば、十分に中段攻撃としての役割を持たすことができる。弱中強で距離が変化し、弱で出せば移動距離が短く、中は弱よりも長く移動し、強で出すと画面の半分以上移動することができる。

ハドウバースト／飛び道具系のスーパーアーツ。SAゲージが短いのでタマりやすく、攻撃発生も早いので使いやすい。ストック数も3あるので、EX系の必殺技と使い分けることができるため、攻撃に幅が出る。しかし、ガードされてしまうと非常にスキが大きいので、ここぞというとき以外はむやみに撃つのは控えよう。

ショウリュウキャノン／ケンの昇龍裂破に神龍拳を少しミックスさせたようなスーパーアーツ。対空技としての性能は非常に高く、相手のほとんどのジャンプ攻撃を落とすことができる。また、技の出始めに若干無敵時間があるので、割り込み技として出すのも効果的だ。SAゲージは少し長めだが、ストック数を2つまでタメることができ、オマケに技自体の威力も高い。しかし外したときのリスクは一番大きいので注意しなくてはならない。

ハイパートルネード／パンチとキックを乱打し、そのままトルネードで攻撃しながら上昇し、リュウビキャクでフィニッシュを決める豪快な技。技を発動すると同時にショーンタックルのモーションで突進し、このタックルがヒットするとそのまま連続技を叩き込むようになっている。なお、技の出始めはショーンタックルと同じモーションだが、技の性質は立ちガード不能ではないので注意。

前作に比べてSAゲージの長さは変わっていないものの、ストック数が2から1に変更されているので、やや弱体化した感がある。SAゲージがタマったら、確実に決めていくようにしたい。

攻撃発生が早く、連続技用スーパーアーツとしての実用性も高い。もちろん前作のように、近距離立ち強Ⓚから連続技にすることができる。総合的に見ても、割り込み技としてではなく連続技として使うのが一番効率がいいと言えるだろう。

ハイパートルネード唯一の欠点は、空中にいる相手に初段のタックル部分を当ててしまうと、残りの攻撃が空振りしてしまう点。よって、対空技としては有効ではない。

DUDLEY

ダッドリー



拳闘紳士

チャンピオンタイトルに返り咲き、みごと「サー」の特別称号を授かったダッドリー。王室からの招待により、御前試合を披露することになった。「より完璧かつドラマティックな試合をせねば…」まだ日はある。世界をまわり、さらなるレベルアップを計るに充分な時間が。

こと拳で闘うことに関しては、世界で最も洗練された格闘技といえる「ボクシング」。その世界王者であるダッドリーは、どのボタンを押してもパンチによって攻撃するという一風変わったキャラである。また、スピードを生かした高速移動系の必殺技も得意としており、パワフルな立ち技と組み合わせることによって、相手を幻惑しつつ闘うことができる。

カラーバリエーション

弱Ⓟカラー　中Ⓟカラー　強Ⓟカラー　弱Ⓚカラー　中Ⓚカラー　強Ⓚカラー　弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し



勝利　勝利　前方ダッシュ　後方ダッシュ　立ちガード　しゃがみガード　時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段　下段　空中

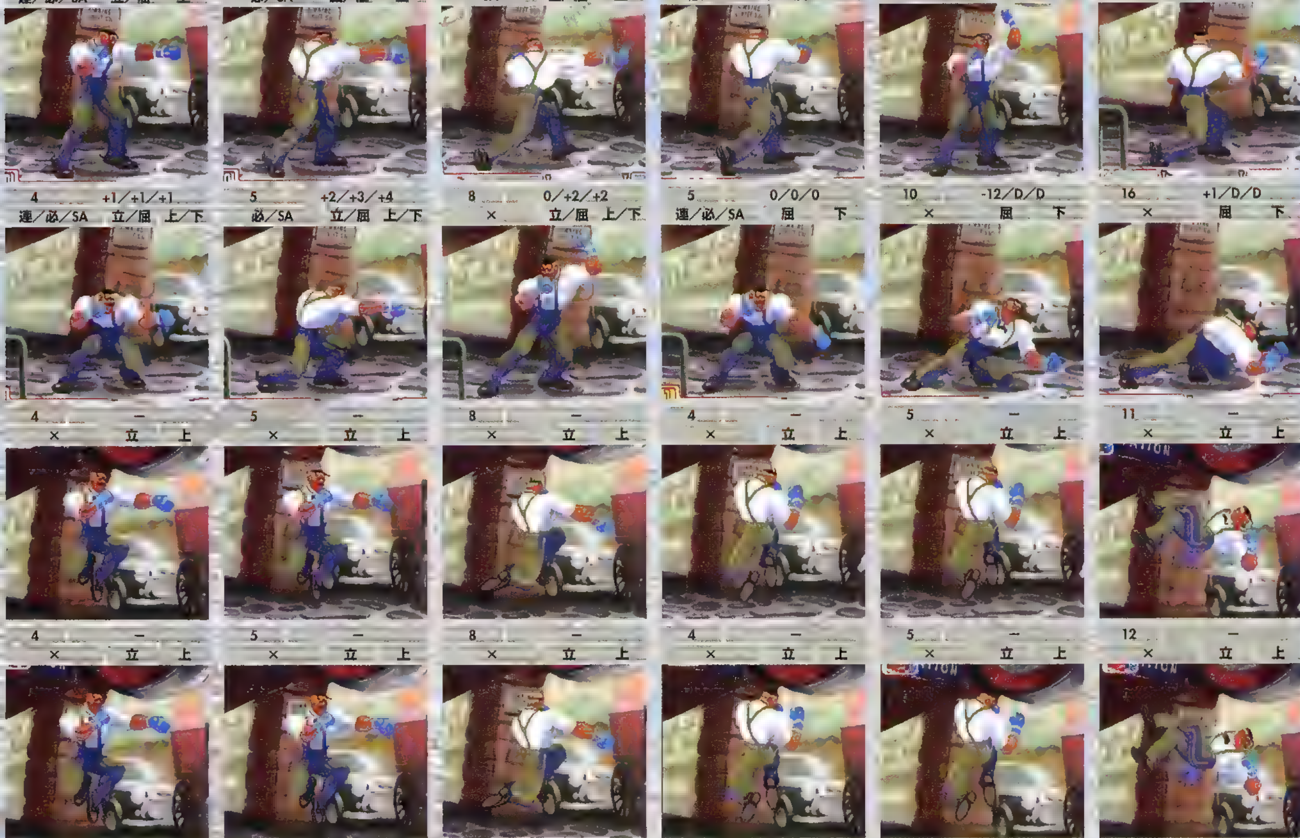


エフェクトグラフィック

スタン　感電　燃焼　凍結　投げ失敗　上吹き飛び　横吹き飛び　きりもみ　叩きつけ



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立ち	4 +3/+3/+3 連/必/SA 立/屈 上	4 +1/+2/+3 必/SA 立/屈 上	8 -1/+1/+3 SA 立/屈 上	6 +2/+2/+2 必/SA 立/屈 上/下	6 0/+2/+2 × 立/屈 上	6 +4/+6/+8 必/SA 立/屈 上
しゃがみ	4 +1/+1/+1 連/必/SA 立/屈 上/下	5 +2/+3/+4 必/SA 立/屈 上/下	8 0/+2/+2 × 立/屈 上/下	5 0/0/0 連/必/SA 屈 下	10 -12/D/D × 屈 下	16 +1/D/D × 屈 下
垂直ジャンプ	4 – × 立 上	5 – × 立 上	8 – × 立 上	4 – × 立 上	5 – × 立 上	11 – × 立 上
斜めジャンプ	4 – × 立 上	5 – × 立 上	8 – × 立 上	4 – × 立 上	5 – × 立 上	12 – × 立 上



特殊技 スリッピングジャブ
➡+弱Ⓟ
5 +1 +1 +1 連必SA 立/屈 上/下



特殊技 ストマックブロー
➡+中Ⓟ
9 -1 0 +1 × 立/屈 上



特殊技 ステップストレート
➡+強Ⓟ
16 -3 -1 +1 SA 立/屈 上



投げ① レバークラッシャー
レバー中立+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3 – × × ×



特殊技 レバーブロー
➡+中Ⓚ
6 +2 +3 +3 必/SA 立/屈 上



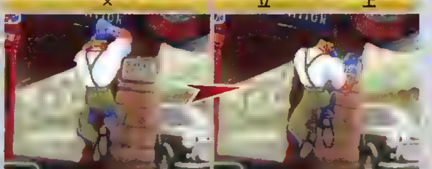
特殊技 ダートショット
➡+強Ⓚ
13 -2 0 +2 × 立 上



投げ② ダイナマイトスルー
⬅or➡+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3 – × × ×



リープ
中Ⓟ中Ⓚ同時押し
16~25 -5~+7/0~+8/+1~+9 × 立 上



ダッドリーの通常技はすべてがパンチということもあり、全体的にスキが小さく扱いやすいものが多い。とはいうものの、こちらにとって扱いやすい技は、えてして相手にブロッキングを狙われやすい技にもなっているので、ところどころクセの強い技を混ぜつつ闘っていくことが重要になる。

まず、通常の立ち回りとなる中～遠距離戦で多用したいのが、立ち中Ⓟと立ち強Ⓟ。前者はしゃがんでいる相手に当たらないがスキが小さく、後者はしゃがんでいる相手にも当たる（一部例外あり）代わりにやや大振りという性質を持っているので、両者をうまく組み合わせて、相手を壁際に押し込んでいこう。

そして近距離戦に持ち込んだときに使えるのが、下段攻撃であるしゃがみ弱Ⓚ、ヒットしたらノーキャンセルでローリングサンダーにつながる立ち強Ⓚ、足止め技として重宝するしゃがみ中Ⓟなど「ある程度攻撃発生が早く、しゃがんでいる相手にも確実に当たる」技。これらの技はブロッキングの狙いを絞らせないように、適度に立ち、しゃがみ攻撃を混ぜつつ連係を組み立てていくことが重要だ（特に、扱いやすいからといって、しゃがみ中Ⓟ連打などは禁物！）。

また、もしも相手に跳ばれたときには、立ち中Ⓚが信頼できる対空兵器になってくれる。もちろん、単発の対空技としてはしゃがみ強Ⓟでも同様の効果が期待できるが、攻撃を空中ブロッキングされたときのことを考えると、その後ターゲットコンボへと派生できる立ち中Ⓚをメインに使ったほうがいいだろう。

最後に、これらに当てはまらない特殊な効果を持った技として、攻撃発生は遅いが、ヒットさせれば空中コンボを狙える下段攻撃のしゃがみ強Ⓚ、前進しつつ判定の強いボディブローを繰り出す➡+中Ⓟ、しゃがみガードを崩せる中段攻撃の➡+強Ⓚなどが挙げられる。これらの技は発生が遅く単体では使いにくい印象を受けるが、ダッドリーの攻撃連係は全体的に素早い攻撃を矢継ぎ早に繰り出すタイプのものが多いので、使う意味は十分にある。前述の技を連係に組み込めば、その柔軟性が増して相手にこちらの意図を読まれにくくすることができるはずだ。

ダッドリー DUDLEY

TC① ➡+弱Ⓟ→中Ⓟ

5	0／+1／+2	
連／必／SA→必／SA	立／屈	上／下→上



TC② しゃがみ弱Ⓚ→中Ⓚ

5	-2／0／+2	
連／必／SA→×	屈→立／屈	下→上



TC③ ➡+強Ⓚ→中Ⓚ

13	-2／0／+2	
×→×	立→立／屈	上



TC④ 立ち弱Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ

4	+2／+3／+3（立ち中Ⓟ）→+1／+3／+3（立ち中Ⓚ）	
連／必／SA→×→必／SA	立／屈	上／下→上→上

立ち弱Ⓟ　中Ⓟ　中Ⓚ



TC⑤ 立ち中Ⓟ（➡+中Ⓚ）→中Ⓚ→強Ⓟ

4（6）	+1／+3／+5（立ち中Ⓚ）→-4／-2／0（立ち強Ⓟ）	
必／SA（必／SA）→×→×	立／屈	上

立ち中Ⓟ（➡+中Ⓚ）　中Ⓚ　強Ⓟ



TC⑥ しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ

5	-1／0／+1（しゃがみ中Ⓟ）→-2／0／0（しゃがみ強Ⓟ）	
連／必／SA→×→×	屈→立／屈→立／屈	下→上／下→上／下

しゃがみ弱Ⓚ　しゃがみ中Ⓟ　しゃがみ強Ⓟ



TC⑦ 立ち中Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ

6	-1／+1／+1（立ち強Ⓚ）→0*／+2／+2（立ち強Ⓟ）	
×→×→×,×	立／屈	上

立ち中Ⓚ　強Ⓚ　強Ⓟ



*立ち強Ⓟの2段目が空振りした場合は-2

TC⑧ 立ち弱Ⓚ→中Ⓚ→中Ⓟ→強Ⓟ

6	+1／+3／+3（中Ⓚ）→+2／+3／+3（中Ⓟ）→0*／+2／+2（強Ⓟ）	
必／SA→×→×→×,×	立／屈	上／下→上→上→上,上

立ち弱Ⓚ　中Ⓚ　中Ⓟ　強Ⓟ



*強Ⓟの2段目が空振りした場合は-2

ターゲットコンボ①／1発目はしゃがみ状態の相手にもヒットするが、2発目は当たらないので注意。あまり使わないターゲットコンボだろう。

ターゲットコンボ②／しゃがみ弱Ⓚ始動のターゲットコンボは2種類あるが、こちらはヒット後の間合いが近いので攻撃を継続させやすい。このあとダッキングで急接近したり、再度他のターゲットコンボに移行したりと、応用の幅は多岐に渡る。

ターゲットコンボ③／中段攻撃からスタートするターゲットコンボ。至近距離で➡+強Ⓚを出すときには、毎回最後まで出し切ってもいいだろう。また、1発目をブロッキングされても非常に反撃を受けにくいという点もポイント。

ターゲットコンボ④／しゃがみ状態の相手には1発目と2発目はヒットしないが、3発目が相手に触れればキャンセル可能という特殊な性質を持ったターゲットコンボ。目先を変えるためにたまには使ってみてもいいかも？

ターゲットコンボ⑤／立ち中Ⓟ、➡+中Ⓚのどちらからでも始動できるターゲットコンボだが、主に使うのはしゃがんでいる相手にも当たる➡+中Ⓚ始動のほうだろう。最大の特徴は、ダッドリーのターゲットコンボ中、最もダメージが大きいという点。技のスキに連続技を入れたいがゲージが足りないなどというときには、とっさにこのターゲットコンボを叩き込めるように練習しておきたい。

ターゲットコンボ⑥／しゃがみ弱Ⓚから始動するターゲットコンボの別ルート。TC②と比較するとダメージが高く、やや遠くの相手に対しても全段ヒットするという違いがあるので、うまく使い分けよう。ちなみに、前作ではこのターゲットコンボの2発目にSAキャンセルがかかったため、2発目まででヒット確認してローリングサンダーにつなげるという戦術が流行した。

ターゲットコンボ⑦／地上戦、対空ともに最重要ターゲットコンボ。地上戦では2発目で止めると相手との間合いが離れないことを利用して、相手にガードさせたあと再び選択を迫る作戦が面白い。対空技としては、多段攻撃であるため空中ブロッキングのうまい相手に対する防御策になる。

ターゲットコンボ⑧／全部で5ヒットするターゲットコンボ。1発目の立ち弱Ⓚがしゃがんでいる相手に当たり、ダメージもターゲットコンボ中2番目なので、ややスキの大きい技に対する反撃として使っていけるだろう。

必殺技	ジェットアッパー	→↓↘+Ⓟ
弱5／中5／強4／EX4	弱 -23／D／D、中 -30／D／D、強 -38／D／D、EX -37／D／D	
弱○／中○／強○／EX×	立／屈	上／下	★



必殺技	ダッキング	←↙↓↘→+Ⓚ
－	－	
弱○／中○／強○	－	－	×



必殺技	ダッキングストレート	（ダッキング後）Ⓟ
弱21*／中20*／強22*	弱 -7／-1／+1、中 -7／-1／+1、強 -7／-1／+1	
弱○／中○／強○	立／屈	上／下	×



*ダッキング部分を含めた数値

必殺技	ダッキングアッパー	（ダッキング後）Ⓚ
弱20*／中19*／強21*	弱 -12*／-5／-5、中 -12*／-5／-5、強 -12*／-5／-5	
弱○／中○／強○	立／屈	上	×



*攻撃発生はダッキング部分を含めた数値。また、2段目が空振りした場合の硬直差は-16

必殺技	マシンガンブロー	←↙↓↘→+Ⓟ
弱9／中16／強18／EX17	弱 -3／-1／-1、中 -9／+1／+1、強 -15／+1／+1、EX -15／D／D	
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	★



必殺技	クロスカウンター（パンチ・アンド・クロス）	→↘↓↙←+Ⓟ（→↘↓↙←→+Ⓟ）
弱3／中3／強3／EX5	弱 －／D／D、中 －／D／D、強 －／D／D、EX －／D／D	
弱×／中×／強×／EX×	×	×	★



ジェットアッパー／跳び上がりつつアッパーを繰り出す必殺技で、弱、中は1ヒット、強、EXは2ヒットする。ダメージが大きく、EX以外はSAキャンセルできる性質を持っているので、地上で連続技を狙うのに適した必殺技といえる。一見、見た目通りの対空性能を期待したいところだが、弱〜強は意外に判定が弱く、相手のジャンプ攻撃につぶされやすいため、対空技としては無敵時間のあるEXジェットアッパーを使っていこう。

ダッキング／高速移動技。移動中は姿勢が低くなるので、立ち攻撃や飛び道具をくぐりつつ相手に接近することができる。ダッキング中にいずれかのボタンを押すことによって、後述のダッキングストレートもしくはダッキングアッパーに派生するが、何も出さなければスキは小さいので、急接近して投げやターゲットコンボを使った連係を組み立ててみよう。また、移動中は常にSAキャンセル可能なので、ややバクチ気味にコークスクリューブローなどを出してみても面白い。

ダッキングストレート／ダッキング中にⓅボタンを押すとこの技に派生する。しゃがんでいる相手には当たらない（ヒューゴー、Qを除く）が、リーチがあるため届かないような距離から出すことによって、相手の裏をかくことができる。

ダッキングアッパー／ダッキング中にキックボタンを押すことによって派生。ガードされるとスキはあるものの、ダメージが大きく、しゃがんでいる相手にも当たるので、ダッキング→投げと混ぜて使うことによって効果が増す。また、もしも空中の相手に2発目だけがヒットしたときには、さらにダッキングアッパーによる追い打ちが可能だ。

マシンガンブロー／高速移動してジャブ連打→ショートアッパーへとつなげる必殺技。幻惑効果は高いが、弱以外はガードされると反撃を受けるので、使用頻度には十分注意して使っていく必要がある。EXにすると総ヒット数が増加し、最後のショートアッパーで相手を浮かすことができるため、ブロッキング後の連続技として重宝する。

クロスカウンター／両手をぶらりと下げ、その間にダッドリーの腰より上にヒットした攻撃に対して反撃する必殺技。攻撃力は受けた技によって変化する。『ストⅢ』にはブロッキングがあるので一見必要なさそうな必殺技だが、ブロッキングで受けても反撃できないような技（例えばリーチの長いネクロの技など）に対抗する手段となる。

ダッドリー DUDLEY

必殺技	ショートスイングブロー	→↘↓↙←+Ⓚ	弱18／中21／強24／EX18	弱0／+2／+4、中0／+2／+4、強0／+2／+4、EX-3／D／D
			弱 ／中 ／強 ／EX×、×	立／屈 ｜ 上 ｜ ★

EX追加攻撃



SA I	ロケットアッパー	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2 ｜ 2	-31／D／D
			立／屈	上／下



SA II	ローリングサンダー	↓↘→↓↘→+Ⓟ(連打)	1 ｜ 3	-9／D／D
			立／屈	上



SA III	コークスクリューブロー	↓↘→↓↘→+Ⓟ	3 ｜ 2	-10／D／D
			立／屈	上



ショートスイングブロー／後方にステップしたあと、もとの位置より少し先まで踏み込んでフックを繰り出す必殺技で、ダメージが高く、幻惑効果も期待できる。ガードされてもリスクはないので、密着状態から通常技キャンセルで出して、相手が打ち返してきた技をかわしつつ反撃……といった使い方がメインとなる。このとき、バックステップ中に相手が技を出しているのが見えたら、SAキャンセルしてコークスクリューブローやローリングサンダーにつなげることができればベスト。

ロケットアッパー／3回連続でジェットアッパーを繰り出すスーパーアーツ。無敵時間があるので先読み気味の対空兵器や、ブロッキング後の連続技として使っていく。空中でカス当たりしたあとは落ちてくる相手に追い打ちを狙えるので、EXマシンガンブローが画面端でヒットしたあとなどはあえてカス当たりを狙ってみるのもいいだろう。

ローリングサンダー／相手に向かって突進し、連続ボディブローからアッパーへとつなぐスーパーアーツ。ボタン連打でヒット数が増加し（最大8ヒット）全段ヒットすればダッドリーのスーパーアーツ中で最大のダメージを誇る。立ち強Ⓚがヒットしたあと、ノーキャンセルで出しても連続技として成立するので、ヒット確認の練習を積めば近距離戦で強力な武器になってくれる。また、出始めの移動スピードが速いのもポイントで、さまざまな技に対する反撃技としての性能も高い。特殊操作として、画面暗転後に→+ⓅⓅⓅを押し続けることによって、相手に接触するか画面端に着くまでダッキングを続ける「フェイクロール」もあるが、こちらは相手の体力が残り数ドットというときのケズリ技として活用しよう。

コークスクリューブロー／最大5ヒットするストレートを繰り出すスーパーアーツ。ボタンの弱中強で踏み込み距離に違いがある（弱は短かく、強は長い）。主に連続技や相手の連係に対する割り込みとして使っていくが、どちらの場合も根元部分がヒットしないとダメージが極端に低くなるので、なるべく強を使っていこう。また、ガードされると若干のスキはあるものの、相手がスーパーアーツを出せない状態のときには受ける反撃も安いので、バクチ気味に使ってもリスクとリターンは見合ったものになるはずだ。せっかくゲージが短く、ストック数が3もあるのだから、コークスクリューブローを選ぶのならアグレッシブに攻めよう。

特殊演出登場集 前編

ふたりの出会いは偶然か？それとも宿命か？
特定したキャラの組み合わせで試合前の演出はそれぞれ異なる。
前編と後編に分けて、特にアクションのある組み合わせを紹介していこう。

リュウ vs ケン

**シリーズを通した好敵手同士。
二人のコンタクトに言葉なんていらない。**



対戦前、まずリュウが挨拶とばかりに拳を差し延べる。

それに応じるようにケンが拳をかわす。拳で語り合うとは正にこの事だ。

いよいよ対戦開始！拳を交えたライバル同士にしかない阿吽の呼吸だ。

ヒューゴー vs アレックス

**マネージャー、ポイズンの新軍団の
設立＆強者スカウトにアレックスが動いたか？**



ガンを飛ばし合う二人。そしてポイズンがヒューゴーにGOサインを出す。

武者震いの如く、身体を硬直させるヒューゴー。アレックス動じず。

胸をぶつけるヒューゴー。「そんなものか？」とばかりに受け流すアレックス。

ユン vs ヤン

**ホームステージ香港。
知り尽くした街、そして互いの間合い。勝負はいかに？**



ステージ隅からユン、ヤン共にバク転の体勢で登場する。

ステージ中央でピタッと手を描く。シンクロナイズした両者の息はピッタリだ。

着地と同時にユン、ヤン共に構えの体勢に。兄弟とはいえ、闘いに気は抜けない。

まこと vs まこと

**3rdから新登場のまこと。
空手少女の闘いは礼に始まり礼に終わる。**



まずは両者とも、正面中央に向かって一礼。

そして、両者向かい合って互いに一礼。

気合いの入ったかけ声と共に、構えの体勢へ！さあ対戦開始だ。

ダッドリー vs まこと

**まことステージに乱入してきたダッドリー。
だが、登場はいつもと違うようだ。**



まことの目の前にダッドリーの車が止まる。その勢いで、まことの鉢巻が舞う。

車から飛び出してくるダッドリー。まことの反対方向へ高いジャンプ。

スタッと対戦側に着地するダッドリー。まこと動じず、集中力を高めている。

ダッドリー vs ダッドリー

**同キャラ対戦で登場するダッドリーの車。
色違いだけと思いきやそのデザインも微妙に違うようだ。**

番外編



カラーだけではなく、よく見るとフロントグリルやライトの位置も若干違う点に注目。

HUGO
ヒューゴー



鉄血の大巨人

前トーナメントでの圧勝ぶりがたたり、誰もがヒューゴーを敬遠するようになった。試合の組めない日々にマネージャーのポイズンはたまりかね「新軍団の設立＆強者スカウト」を案じる。もう弱腰ともに愛想は尽きた。強者よ集え、弱虫は去れ。彼らの新たなチャレンジが始まった。

ヒューゴーは、ムーンサルトプレスをはじめとする強力なコマンド投げを武器に闘う投げキャラである。動きが鈍く、手数は少ないが、打撃技、投げ技ともに高威力なので、少ない攻撃回数で相手をKOすることができる。また、巨体から繰り出される打撃技はリーチにも優れているため、牽制技で相手を近寄らせないような闘い方を展開することも可能だ。

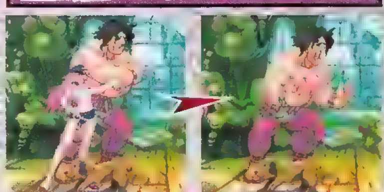
カラーバリエーション

弱Ⓟカラー　中Ⓟカラー　強Ⓟカラー　弱Ⓚカラー　中Ⓚカラー　強Ⓚカラー　弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し



勝利　勝利　前方ダッシュ　後方ダッシュ　立ちガード　しゃがみガード　時間切れ負け

登場シーン

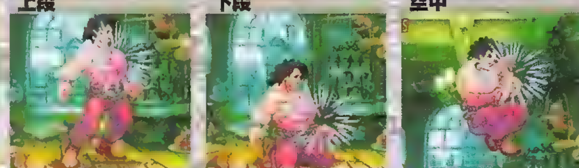


パーソナルアクション



ブロッキング

上段　下段　空中

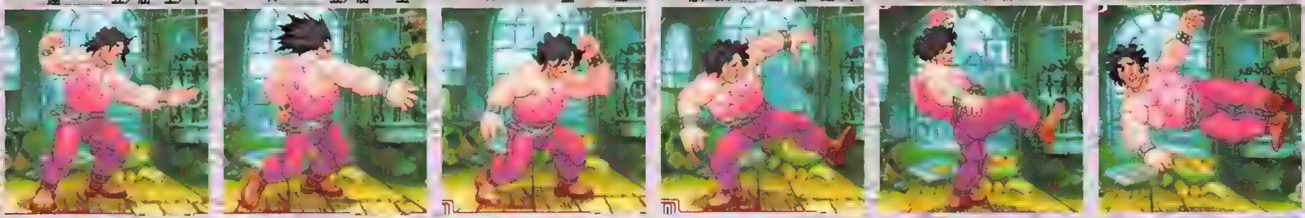


エフェクトグラフィック

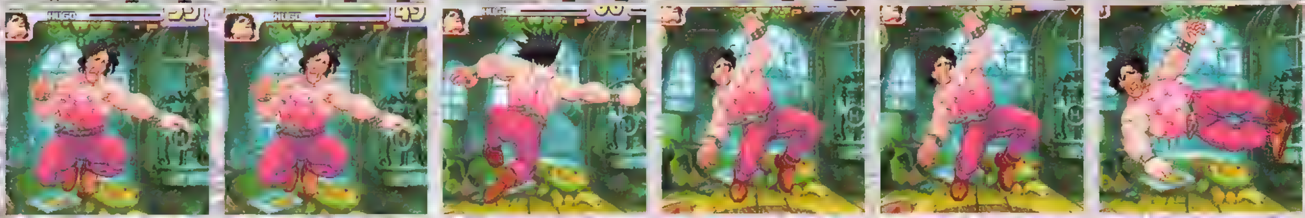
スタン　感電　燃焼　凍結　投げ失敗　上吹き飛び　横吹き飛び　きりもみ　叩きつけ

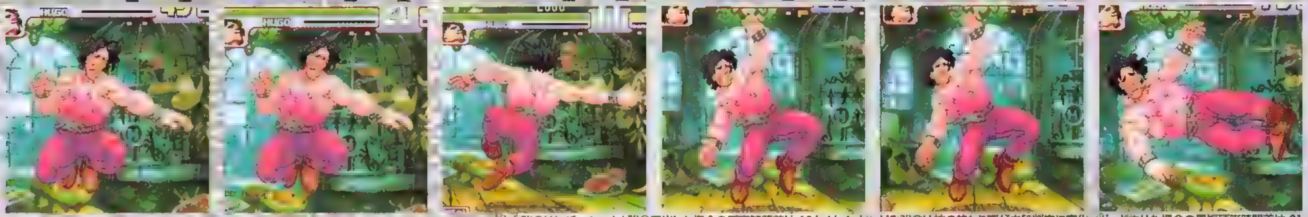


	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立ち	5 -1/-1/-1 連 立/屈 上/下	11 -5/0/+1 × 立/屈 上	17 -3/-1/+1 × 立 上	6 +1/+1/+1 必/SA 立/屈 上/下	10 -4/+1/+3 ×,× 立/屈,立 上	22 -13*/+3*/+3* × 立 上
しゃがみ	5 -1/-1/-1 連/必/SA 立/屈 上/下	8 -2/-1/0 × 立/屈 上/下	14 -29/D/D × 立/屈 上/下	4 +2/+2/+2 必/SA 屈 下	9 -5/D/D × 屈 下	12 -43*/D/D × 立/屈* 上/下
垂直ジャンプ	4 − × 立 上	7 − × 立 上	12 − × 立 上	4 − × 立 上	6 − × 立 上	12 − × 立 上
斜めジャンプ	4 − × 立 上	7 − × 立 上	12 − × 立 上	4 − × 立 上	6 − × 立 上	12 − × 立 上







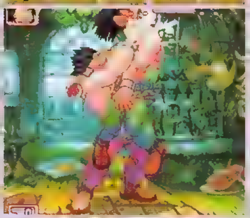


*立ち強Ⓚはレバー⬅or➡＋強Ⓚで出した場合の硬直時間差は-12/+4/+4。しゃがみ強Ⓚは技の終わり際が中段判定に変化。ガードさせた場合の最短硬直時間差は-21

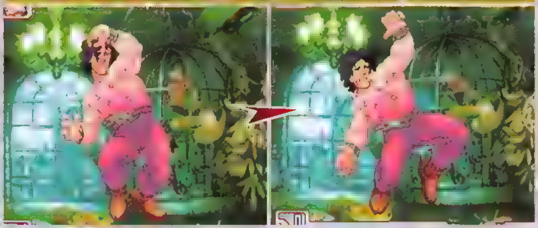
投げ①	ボディスラム	⬅or➡＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3		−
×	×	×



投げ②	ネックハンギングツリー			
レバー中立＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し				
3	−	×	×	×



リープ	中Ⓟ中Ⓚ同時押し	
16〜25	-5〜+7/0〜+8/+1〜+9	
×	立	上



ヒューゴーは体が大きいだけあって、特に手足を伸ばしているわけでもない攻撃でも意外にリーチがあるのが特徴。

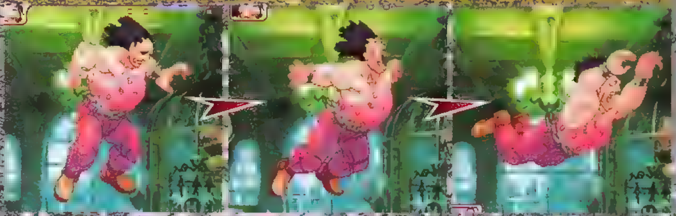
まずは重要な変更点からチェックしていこう。『2nd』と比べて弱くなってしまったのが立ちとしゃがみの弱Ⓟ。立ち弱Ⓟはキャンセル（SAキャンセル含む）がかからなくなり、しゃがみ弱Ⓟも3発以上からだとハンマーマウンテンがつながらなくなっている。立ち中Ⓟはスキが小さくなっていて、非常に使いやすくなっている。リーチとパワーを兼ね備えた牽制技として、ブンブン振り回していけるぞ。しゃがみ強Ⓚは技の後半部分が中段判定に変化するようになった（前半部分はしゃがみガード可能）が、ガードされるとスキが大きい。

立ち強Ⓟは『2nd』では近距離技と遠距離技に分かれていたが、今回は距離による区別ではなく、レバー前入れによって出し分けることができるようになっている。立ち強Ⓟは『2nd』と同様中段技で、ダメージ、スタン値とも申し分のない威力。起き攻めや連係にうまく組み込んでいきたい。

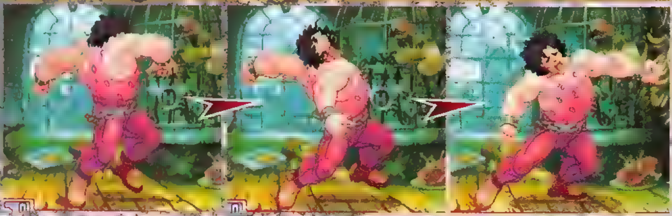
通常投げは、レバーニュートラルでネックハンギングツリーに、レバー入れでボディスラムになる。ネックハンギングツリーはスタン値が高く、画面端ならメガトンプレス等による追い打ちも可能。ボディスラムはレバーの入力方向で左右に投げ分けることができるので、状況に応じて使い分けたい。

ヒューゴー HUGO

特殊技	ボディプレス	(垂直or前方ジャンプ中)↓要素+強Ⓟ
10	–	
×	立	上



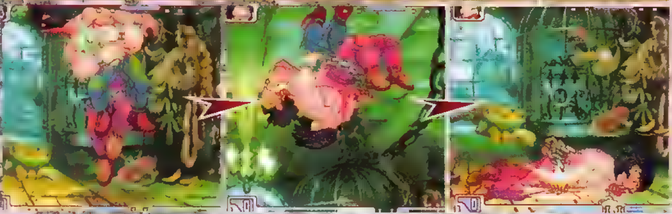
特殊技	ハンマーフック	➡+強Ⓟ
15	-14／+4／+4	
×	立／屈	上



必殺技	ジャイアントパームボンバー	⬇⬋⬅+Ⓟ	
弱18／中20／強23／EX23	弱 +11／+13／+15、中 +16／+18／+20、強 +19／+21／+23、EX +10／D／D		
弱○／中○／強○／EX○	立／屈	上	★



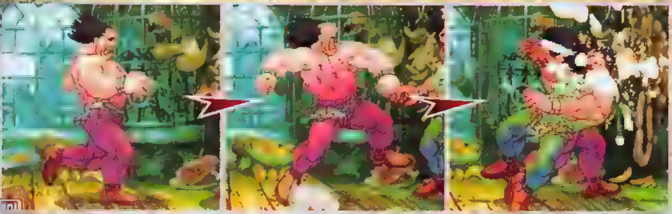
必殺技	ムーンサルトプレス	レバー1回転+Ⓟ	
弱3／中3／強3	–		
弱×／中×／強×	×	×	×



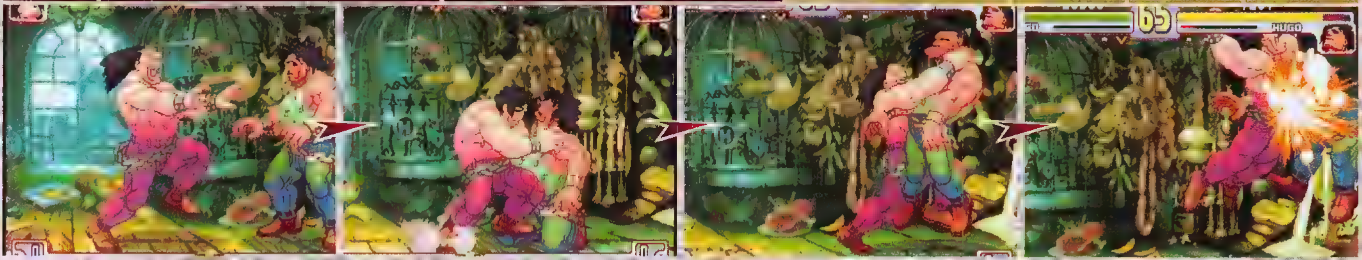
必殺技	シュートダウンバックブリーカー	➡⬇⬊+Ⓚ	
弱6／中18／強13	–		
弱×／中×／強×	×	×	×



必殺技	モンスターラリアット	⬇⬊➡+Ⓚ	
弱12／中16／強25／EX7	弱 -8／D／D、中 -10／D／D、強 -11／D／D、EX -22／D／D		
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	★



必殺技	ミートスカッシャー	レバー1回転+Ⓚ	
弱22／中32／強45	–		
弱×／中×／強×	×	×	×



ボディプレス／ごく普通のボディプレス。密着状態の起き攻めで、めくりを狙おう。

ハンマーフック／『2nd』では遠距離立ち強Ⓟとして設定されていた技だが、『3rd』ではレバー入れ技になった。当たればデカイので、対空技、ジャンプ防止技として使えなくもないが、スキが大きいのでガードされたり空振りしたりすると危険。多用する技ではない。

ジャイアントパームボンバー／掌で敵を挟撃する打撃技。発生は遅いが、ガードされてもヒューゴー側がかなり有利な状態となるため、攻めを継続することができる。ヒット時は相手が大きくのけぞるため、様々な追い打ちが可能。

弱中強の順で攻撃発生が遅くなっていくが、代わりにヒット時ののけぞり時間も長くなっていく。EXは3ヒットとなり、地上の相手にヒットさせた場合も相手が浮くようになっていて、シュートダウンバックブリーカーや、メガトンプレスへつなげることが可能。弱～強でも、空中の相手にヒットさせた場合は同様の追い打ちが可能だ。

ムーンサルトプレス／つかまえた敵もろとも空中高くジャンプし、落下の勢いを利用したボディプレスを決めるコマンド投げ。ヒューゴーの主戦力となる投げ技で、投げ判定発生の早さ（通常投げと同じ！）、投げ間合いの広さ、ダメージの大きさ等、非の打ちどころのない性能を備えている。

ボタンによる違いはダメージと投げ間合いの広さで、投げ判定発生の早さは同じ。強は投げ間合いが狭く、ダメージが大きい。状況に応じて弱～強を使い分けていこう。

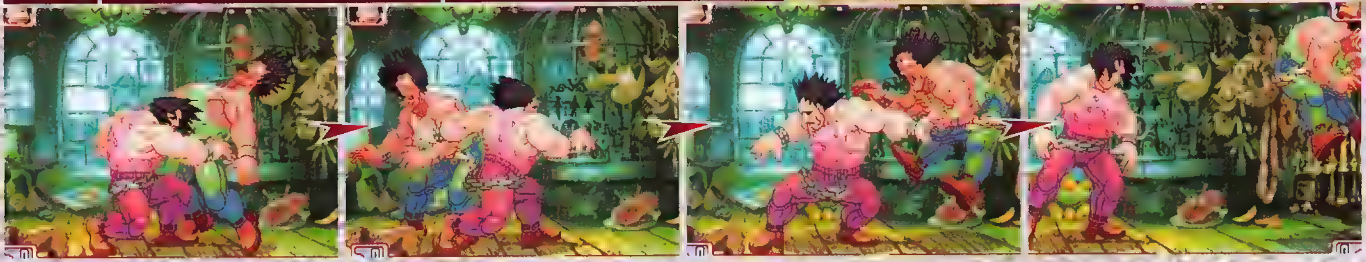
シュートダウンバックブリーカー／ジャンプして空中の相手をつかまえ、バックブリーカーをかける空中投げ。本作では空中ブロッキング不能。

モンスターラリアット／突進しながらラリアットを繰り出す。弱中強の順で攻撃発生が遅くなるが、突進距離が長くなる。EXは弱よりも攻撃発生が早くなり、弱攻撃キャンセルで連続になる。しゃがんで避けられやすく、ガードされてもスキが大きいため、単発使用はリスクが大きい。

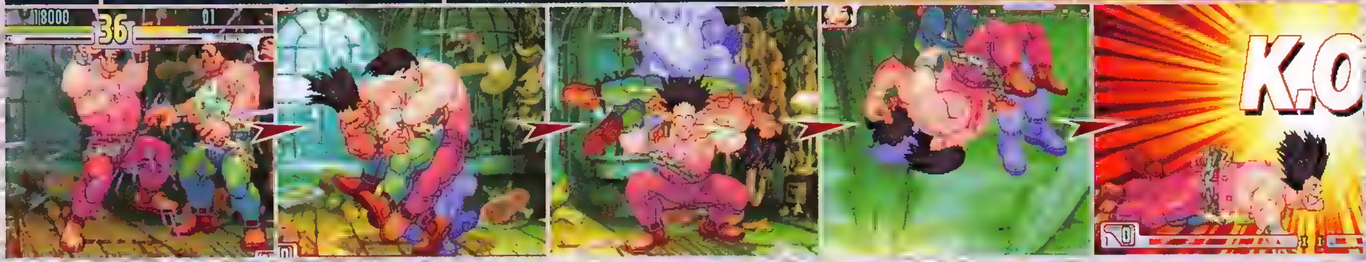
ミートスカッシャー／『3rd』からの新必殺技。モンスターラリアットに似たモーションで突進して、相手をつかみ、画面端に叩きつける投げ技。

この技を決めたあとは、必ず画面端で起き攻めすることができる。弱中強の順で攻撃発生が遅くなり、代わりに突進距離が長くなる。

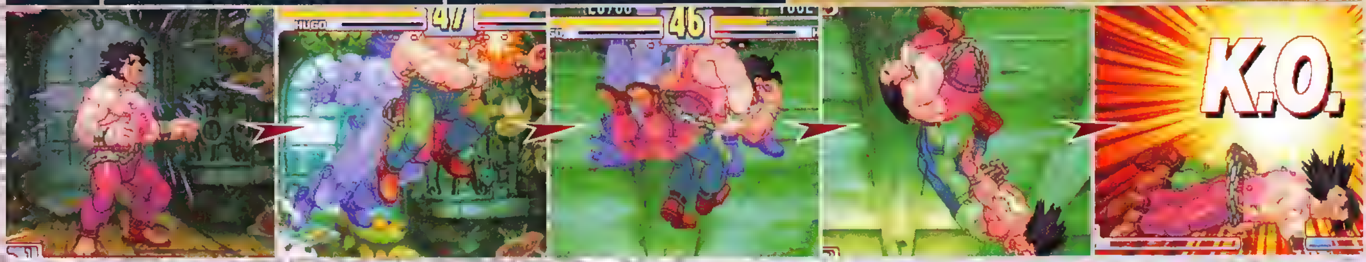
必殺技	ウルトラスルー	→↘↓↙←+Ⓚ	弱8／中8／強8	－		
			弱×／中×／強×	×	×	×



SAⅠ	ギガスブリーカー	レバー2回転+Ⓟ	1	1	－
			×		×



SAⅡ	メガトンプレス	↓↘→↓↘→+Ⓚ	2	弱4／中6／強8	－
			×		×



SAⅢ	ハンマーマウンテン	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	5	-29／D／D
			立／屈(×2)→立(×2)・立／屈		上／下(×2)→上(×2)→上／下



ウルトラスルー／つかんだ相手を画面端に向かって叩きつける投げ技。ボタンによる違いは画面端からの跳ね返り具合で、投げ間合い、発生時間は変わらない。この投げ技自体のダメージは非常に小さいが、跳ね返ってくるところに様々な追い打ちを入れることが可能。基本的には、跳ね返りかたが大きく、追い打ちがしやすい強をメインに使っていこう。

ギガスブリーカー／バックブリーカー×2→ムーンサルトプレスと連続できめ、全体力の50%以上を一気に奪う超強力コマンド投げ。

同じ投げ技系スーパーアーツである、ハイパーボム（アレックス）やスラムダンス（ネクロ）と比較した場合、発動を確認してからではジャンプで逃げることができない、という点で決定的に優れている。もちろん、投げ判定が出るまで無敵時間が持続している。SAゲージの長さも最長クラスで、ストック数も1だが、それに見合った高性能を持つスーパーアーツと言えるだろう。

実戦では、リープアタックや空ジャンプなどから仕掛けていくのがお手軽だが、「立ち」で2回転コマンドを入力することも可能。入力はかなり難しいが、できればギガスブリーカーを数段強力な武器にすることができる。

メガトンプレス／ジャンプして空中の相手をつかみ、空中から地面に叩きつけたあとにボディプレスでトドメを刺す、シュートダウンバックブリーカーのスーパーアーツ版とでもいうべき技。

ボタンによって投げ判定の発生の早さ、ジャンプ軌道が変わる。弱は発生が早く、ジャンプ距離が短い。中→強と発生が遅くなり、ジャンプ距離が長くなる。ダメージは変わらない。

ウルトラスルーからの連続技に組み込んでいくのがメインの使い方で、この場合コンボ補正がかかってしまうものの、それでも全体力の40%前後のダメージを与えることができる。

ハンマーマウンテン／5発の打撃を連続で叩き込む打撃系のスーパーアーツ。3発目と4発目が中段判定になっている。コマンド入力後、Ⓟボタンを押しっぱなしにすることで、技の発動を遅らせつつ突進することができる。この場合、Ⓟボタンを離してから4フレーム後に技が発生する。押しっぱなしにしたままだと、攻撃を出すことなく技が終了する。弱Ⓟ連打から簡単に連続技になった前作と比べ、非常に扱いにくくなっている。

URIEN

ユリアン



反逆の使徒

野望を遂げ、組織の新しい総裁となったユリアン。しかし彼はこの上なく不満であった。組織の影のトップには相かわらず「天帝」としてギルが居座っているのだ。こんな理不尽を許しておけるものか。「余こそが天帝たるべきだ！ 愚兄には絶望の制裁を与えん!!」

ギルの弟にして統治者の座を狙うユリアンは、しなやかな体から繰り出される長いリーチの技で中距離から相手を押さえ込むキャラである。特にコレが使える！ という技に乏しいため、相手の一歩上手をいかないといけない。そのためには、素早いダッシュを駆使して間合いを調整し、相手の動きに合わせて掌刹やチャリオットタックルを狙っていくといい。

カラーバリエーション

弱Ⓟカラー　中Ⓟカラー　強Ⓟカラー　弱Ⓚカラー　中Ⓚカラー　強Ⓚカラー　弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し

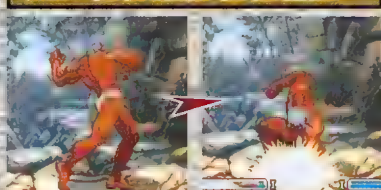


勝利　勝利　前方ダッシュ　後方ダッシュ　立ちガード　しゃがみガード　時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段　下段　空中



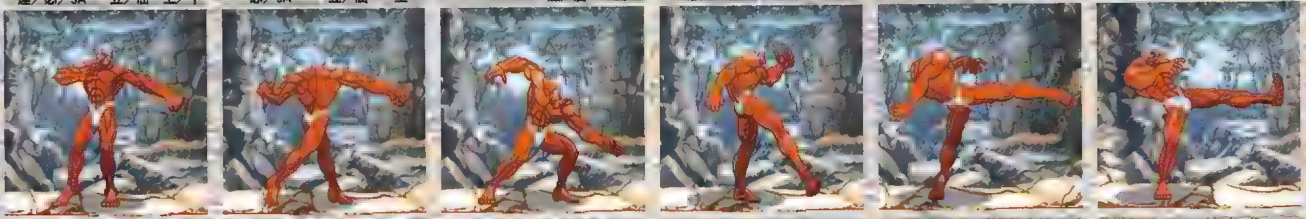
エフェクトグラフィック

スタン　感電　燃焼　凍結　投げ失敗　上吹き飛び　横吹き飛び　きりもみ　叩きつけ



STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

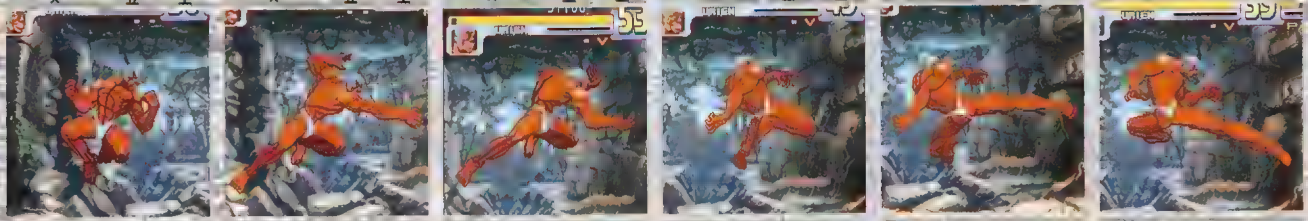
	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立ち	5 +3/+3/+3 連/必/SA 立/屈 上/下	6 0/+1/+2 必/SA 立/屈 上	11 -3/-1/+1 × 立/屈 上	6 +2/+2/+2 必/SA 立/屈 上/下	9 -4/-3/-2 × 立/屈 上	18 -7/-5/-3 ×,× 立 上



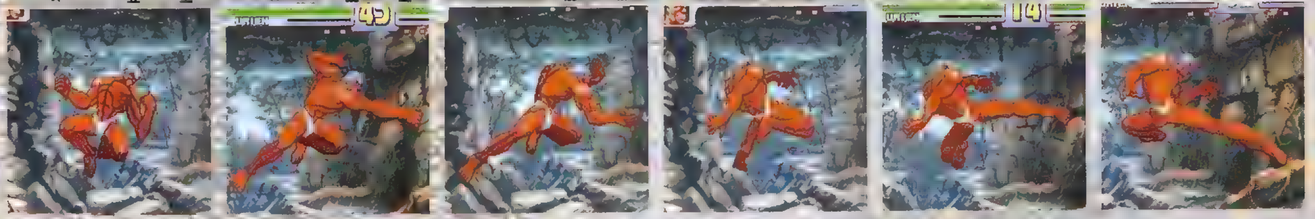
	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
しゃがみ	5 +1/+1/+1 連/必/SA 立/屈 上/下	12 -2/-1/0 × 立/屈 上/下	10 -10/D/D 必/SA,× 立/屈 上/下,上	6 +1/+1/+1 必/SA 屈 下	8 0/+1/+2 × 屈 下	13 -13/D/D × 屈 下



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
垂直ジャンプ	5 – × 立 上	7 – × 立 上	8 – × 立 上	5 – × 立 上	7 – × 立 上	11 – × 立 上



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
斜めジャンプ	5 – × 立 上	7 – × 立 上	8 – × 立 上	5 – × 立 上	7 – × 立 上	11 – × 立 上



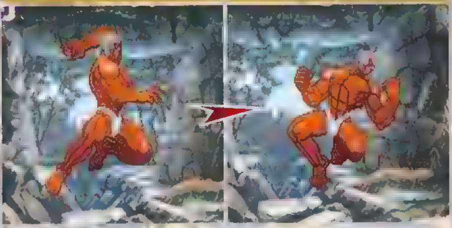
投げ① デストロイクロー
レバー中立+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3 – × × ×



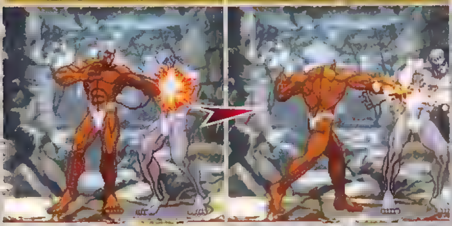
投げ② スパルタンボム
←or→+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3 – × × ×



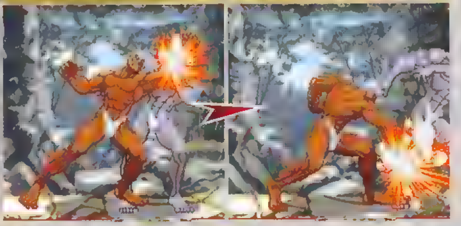
リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し
16~25 -5~+7/0~+8/+1~+9
× 立 上



TC① 立ち弱Ⓟ→中Ⓟ
5 0/+1/+2
連/必/SA→必/SA 立/屈 上/下→上



TC② ➡+中Ⓟ→強Ⓟ
10 -6/-4/-2
×→× 立/屈→立 上



遠近の区別がないユリアンの通常技は、リーチがそこそこあるものの、若干使いづらいものがそろっている。立ち技のなかで使いやすいのが立ち中Ⓟ。次いで立ち強Ⓟ、立ち中Ⓚが挙げられる。立ち中Ⓟはユリアンの技のなかでは発生が早く、キャンセルがかかり、リープアタックつぶしにも役立つ。しゃがまれているとほぼ当たらないので、近距離時は気をつけよう。立ち強Ⓟはダメージ重視、立ち中Ⓚはリーチがある。

しゃがみ技はクセが強いものの、使える技が多い。連打の効くしゃがみ弱Ⓟ、キャンセルがかかるしゃがみ弱Ⓚ、攻撃しつつ移動するしゃがみ中Ⓟ、リーチがあって非常に使いやすいしゃがみ中Ⓚ、浮かせ技のしゃがみ強Ⓟ。カウンターダメージに注意しつつ活用していこう。

投げ技はユリアンにとって非常に重要なダメージ源。ダメージの高いレバー入れ投げがメインになる。ターゲットコンボの弱Ⓟ→中Ⓟは連続技用に使う。一方、➡+中Ⓟ→強Ⓟは2発目がしゃがみガード不能なので、1発目がしゃがんでいても当たる大きいキャラ相手に大活躍するぞ。

特殊技	クォーラルパンチ	➡+中Ⓟ
10	-3／-2／-1	
×	立／屈	上



特殊技	クォーラルキック	➡+中Ⓚ
17	-2／-1／0	
×	立／屈	上



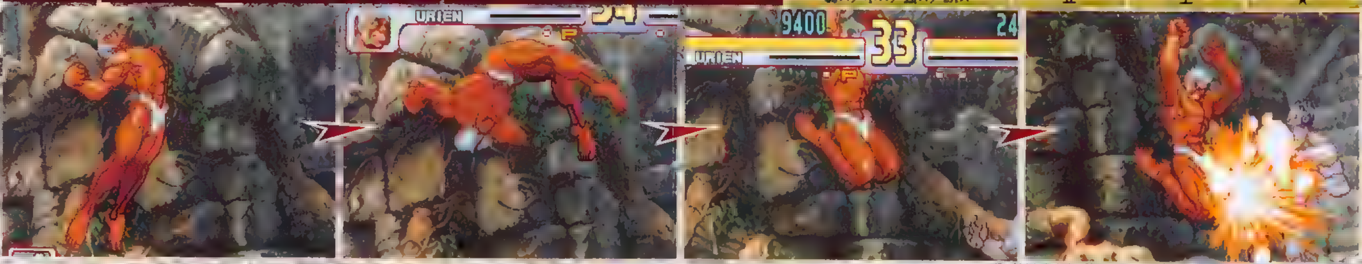
特殊技	テリブルスマッシュ	➡+強Ⓟ
15	-6／-4／-2	
×	立	上



必殺技	メタリックスフィア	⬇⬊➡+Ⓟ	
弱15／中15／強15／EX16	弱 -8／-7／-7、中 -4／-3／-3、強 +3／+4／+4、EX -16／-15／-15		
弱○／中○／強○／EX○	立／屈	上	★



必殺技	バイオレンスニードロップ	⬇タメ⬆+Ⓚ	
弱25／中25／強25／EX27	弱 -18*／D／D、中 -18*／D／D、強 -18*／D／D、EX -16*／D／D		
弱×／中×／強×／EX×	立	上	★



*ガードさせたときの高さによって変化する 数値はユリアンvsユリアンのもの

必殺技	デンジャラスヘッドバット	⬇タメ⬆+Ⓟ	
弱8／中10／強13／EX10	弱 -2／D／D、中 -3／D／D、強 -6／D／D、EX +2／D／D		
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	★



クォーラルパンチ／斜め上に向かって大きく身を乗り出して殴りかかる技。見るからにジャンプ防止用の技なので、中間距離でそのまま活用していこう。たいていの相手には地上で当たることはないが、中攻撃なのでそれほどスキはない。背が大きい相手にはしゃがんでいても当てることができるので、使用頻度が大幅に上がるぞ。

クォーラルキック／滑るように移動しつつ、リーチの長い前蹴りを出す技。相手にガードされてもほぼ五分五分なので、攻めのきっかけにできる技だ。惜しむらくはその発生の遅さで、前蹴りにいく前につぶされることもしばしば。足先を当てるようにやや遠目から使っていこう。

テリブルスマッシュ／大きく振り下ろすパンチで、しゃがみガード不能技。さらに、強攻撃なのでダメージが高い。ただし、ヒットさせても状況は不利なので注意しよう。

メタリックスフィア／電撃の塊を放つ、飛び道具系の必殺技。弱は水平に、中は斜め30度、強は60度の角度に撃ち分けることが可能。技後の硬直が長いが、弾速がそれほど早くないので、中～遠距離から使っていけば連続技を狙える。地上の相手に当ててもダウンは奪えないが、空中の相手に当てると電撃やられのまま少し停滞したあとにダウンするのが特徴。EX必殺技にすると弾速がさらに遅くなり、2ヒットするようになる。

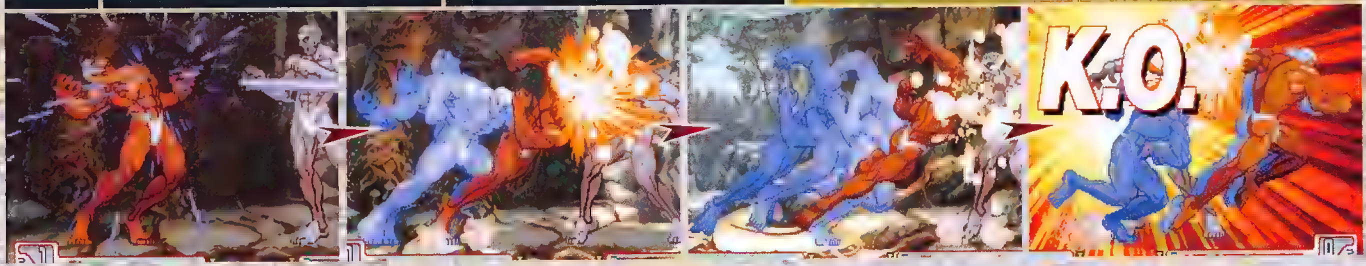
バイオレンスニードロップ／上空に上がったあと、急降下しつつ膝蹴りを見舞う技。弱中強の順に横方向の移動距離が伸びる。相手に触れた場合、通常は少し後ろに跳ね返るように着地するが、相手の下半身にガードさせた場合はその勢いのまま目の前に着地するようになっている。跳ね返らずにそのまま着地した場合は、技のスキがかなり小さいのが特徴。EXは移動スピードがかなり早くなり、相手をサーチするようになる。2ヒット技になるが、2ヒット目が空振りする場合もある。

デンジャラスヘッドバット／少しジャンプをしながらヘッドバットを仕掛ける技。弱中強の違いは移動距離と小ジャンプの高度。弱が短距離で高度も低く、中→強になるにつれ長く高くなる。背が低い相手には立っていても当たらないが、空振りしてもスキが小さく、相手のしゃがみ攻撃をかわしながら接近できるのが強みだ。EX必殺技にすると2ヒットし、相手は電撃やられ状態で少し空中に停滞するので、連続技を狙える。

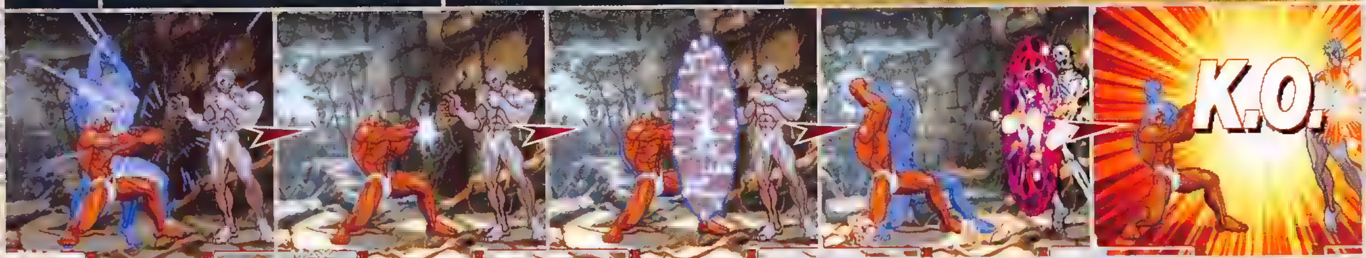
必殺技	チャリオットタックル	←タメ→+Ⓚ	弱8／中11／強14／EX7	弱 -10／0／+2、中 -11／-1／+1、強 -12／-2／0、EX -9／+2／+4		
			弱○／中○／強○／EX○、×	立／屈	上	★



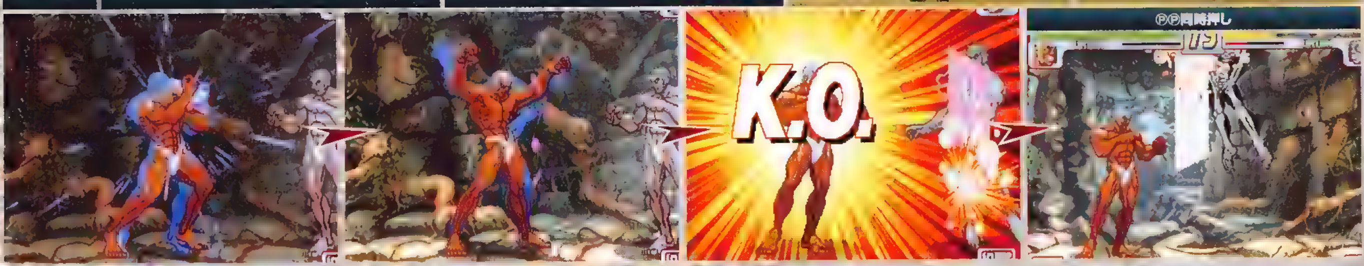
SAⅠ	タイラントパニッシュ	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	2	-17／D／D
			立／屈		上



SAⅡ	ユピテルサンダー	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	2	-36／D／D
			立／屈		上／下



SAⅢ	エイジスリフレクター	↓↘→↓↘→+Ⓟ(ⓅⓅ同時押しで斜め上に出現)	2	弱13／中25／強33／同時押し1	−
			立／屈		上



チャリオットタックル／ショルダータックルを見舞う技。弱中強の順に攻撃発生が遅くなり移動距離が伸びる。突進系の必殺技なので使い勝手はいいが、相手にガードされたときにスキが若干大きいのが悩み。中、強だと相手との間合いが開くためやや反撃を受けにくい。中間距離から奇襲するのが得策であろう。EX必殺技にすると2ヒットするようになり、相手を一気に押していけるのが利点。ガードされても間合いは開かず、スキは小さい。

タイラントパニッシュ／タックルを4発仕掛けたあとに強烈なラリアットをかます突進系スーパーアーツ。攻撃発生が非常に早いので、連続技や割り込みに使いやすい。SAゲージはやや長いが、それに比例した大ダメージを期待できる。スキが大きいので、確実にヒットさせていきたい。

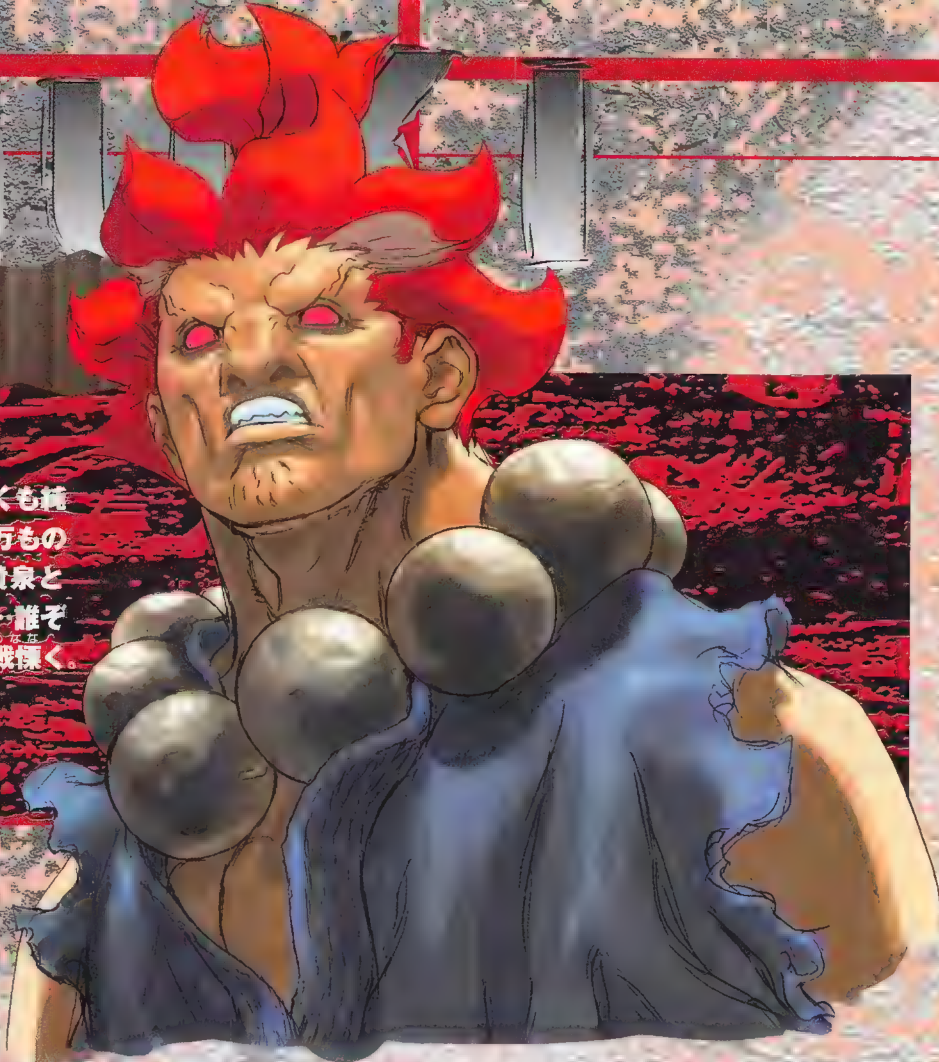
ユピテルサンダー／構えた手の前方に大きな電気の塊を作り出し、それが徐々に収束、気弾となって飛んでいく飛び道具系のスーパーアーツ。気弾になる前の電気塊部分の攻撃発生がなかなか早く、連続技に使っていける。5ヒット技で、スタンゲージの増加量が多いのが特徴。ダメージ自体はさしたるものではないが、相手のスタンゲージを半分近く蓄積させることが可能である。ガードされた場合の硬直時間が若干気になるが、画面中央なら相手を大きく後退させることができるので、あまり気にしなくてもいい。

エイジスリフレクター／鏡のような長方形の物体を前方に放つ技。物体は約3.5秒停滞したのちに自動的に消滅、もしくは相手が6回触れた時点で消滅するようになっている。

弱中強の違いは鏡が停滞する位置。弱が近く、中→強の順に遠方になる。また、ⓅⓅ同時押しで斜め上にエイジスリフレクターを発生させることができ、この場合は物体の攻撃発生が弱攻撃から連続になるほど早いのが特徴。

なお、相手側のガード方向はすべてユリアン側を正方向としてガードしていればよい。つまり、強で相手の後ろに置いて、相手を押した場合でも相手は正面ガードのままでやり過ごせるのだ。面白いのは、自らが物体を越えて相手を挟んだ場合、ガード方向は相変わらず正ガードで良いが、相手を物体に触れさせると手前に弾かれること。つまり、エイジスリフレクターは出した時点でノックバック方向は決まるが、ガード方向は自分に準ずるという性質をもっているわけだ。

GOUKI
豪鬼



拳を極めし者

「拳を極めし者」……豪鬼。凶凶しくも純粋な「闘い」への執念。その背に幾万もの亡者を背負い、次の強者を求め黄泉と現世(うつしよ)の狭間をさまよう。「我が拳……誰ぞ破らん！」今宵もまた、哀しく鬼が戦慄(わなな)く。

前作でいぶき、ユンの二人とともに最強の名を欲しいままにした豪鬼。当然「3rd」ではその「行き過ぎた性能」に調整が入ったが、これは弱体化を意味するものではない。今回は「ZERO」シリーズでおなじみの百鬼襲が加わり、より攻撃的なキャラとなっている。相変わらず耐久値が低く、スタンしやすいといった短所はあるが、実戦時の潜在能力は非常に高い。

カラーバリエーション

弱Ⓟカラー / 中Ⓟカラー / 強Ⓟカラー / 弱Ⓚカラー / 中Ⓚカラー / 強Ⓚカラー / 弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し



勝利 / 勝利 / 前方ダッシュ / 後方ダッシュ / 立ちガード / しゃがみガード / 時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段 / 下段 / 空中



エフェクトグラフィック

スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ

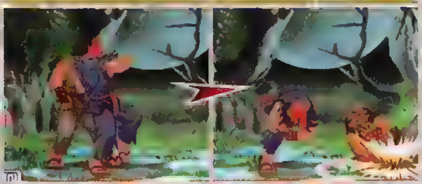




	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	4 +3/+3/+3 連*/必/SA 立/屈 上/下	6 +1/+2/+3 必/SA 立/屈 上	5 -4/-2/0 必/SA 立/屈 上	5 +2/+2/+2 × 立/屈 上/下	5 +2/+4/+6 必/SA 立/屈 上	6 -6/-4/-2 ×、× 立/屈、立 上
遠距離立ち	5 +4/+4/+4 連/必/SA 立/屈 上/下	6 +4/+5/+5 必/SA 立/屈 上	9 -6/-4/-2 × 立/屈 上	5 +2/+2/+2 × 立/屈 上/下	6 -7/-6/-5 × 立/屈 上	10 -7/-5/-3 × 立/屈 上
しゃがみ	5 +3/+3/+3 連/必/SA 立/屈 上/下	6 +3/+4/+5 必/SA 立/屈 上/下	6 -8/-6/-4 必/SA 立/屈 上/下	6 +1/+1/+1 連/必/SA 屈 下	7 -3/-2/-1 必/SA 屈 下	8 -15/D/D × 屈 下
垂直ジャンプ	5 − × 立 上	6 − × 立 上	7 − × 立 上	5 − × 立 上	6 − × 立 上	7 − × 立 上
斜めジャンプ	5 − × 立 上	6 − × 立 上	7 − × 立 上	5 − × 立 上	6 − × 立 上	7 − × 立 上

*空振り時はキャンセル不可能

投げ	背負い投げ	レバー中立or➡+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3	−	
×	×	×



投げ	巴投げ	⬅+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3	−	
×	×	×



リープ	中Ⓟ中Ⓚ同時押し	
16~23	-5~0/0~+7/+1~+8	
×	立	上



TC①	近距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ	
6	-12/-10/-8	
必/SA→×	立/屈	上



※豪鬼の地上通常技全てとターゲットコンボ、頭蓋破殺は、瞬獄殺でならどれでもSAキャンセルが可能

豪鬼の通常技はリーチの短いものが多いが、その代わり技自体が持つ攻撃判定がどれも強力だ。それぞれの性能を理解して使い分けていくようにしよう。

牽制やカウンター狙いには遠距離の立ち中Ⓚ、立ち強Ⓟ、しゃがみ中Ⓚなどが役立つ。これらの技が届かない距離では、下手に技を出さずに間合い詰めを優先する。

近距離戦は連打キャンセルが利くしゃがみ弱Ⓚを主軸に攻めよう。豪鬼のしゃがみ弱Ⓚはリュウと同じタイプで先行入力が可能だ。しゃがみ弱Ⓚの2発目を1発目のうちに先行入力しておき、ヒット確認後にキャンセルから滅殺豪波動や滅殺豪昇龍につないでいく連続技が実戦的だ。連続技用には、ヒットバックが小さく次の技につなぎやすい近距離立ち中Ⓚ、威力と安定性重視でしゃがみ弱Ⓚよりも攻撃発生が早い近距離立ち強Ⓟ、この2つを用途に応じて使い分けていく。

投げに関しては、背負い投げと巴投げで投げる方向を指定できる。その場から画面端に近いほうへ投げて、常に相手を画面端へ追い詰めていくようにしよう。

豪鬼 GOUKI

特殊技	頭蓋破殺	→+中Ⓟ
15	-1／+1／+3	
×、×	立	上



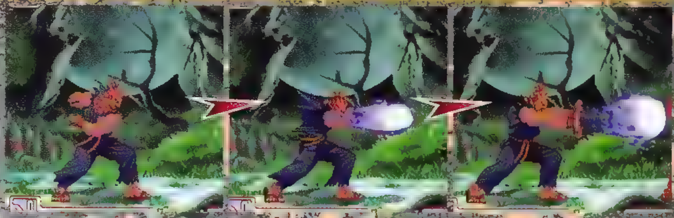
特殊技	天魔空刃脚	(前方ジャンプ中)↓+中Ⓚ
9	−	
×	立	上



必殺技	阿修羅閃空	→↓↘(or←↓↙)+ⓅⓅ(orⓀⓀ)	
−	−		
×	−	−	×



必殺技	豪波動拳	↓↘→+Ⓟ	
弱9／中9／強9	弱 -11／-10／-10、中 -11／-10／-10、強 -11／-10／-10		
弱○／中○／強○	立／屈	上	×



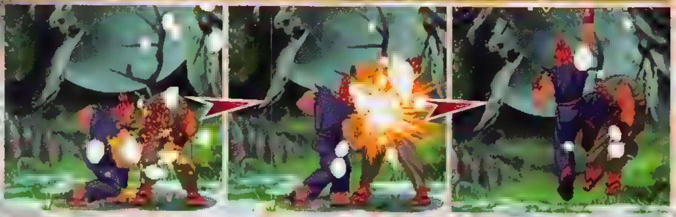
必殺技	斬空波動拳	(ジャンプ中)↓↘→+Ⓟ	
弱13／中13／強13	−		
弱○／中○／強○	立／屈	上	×



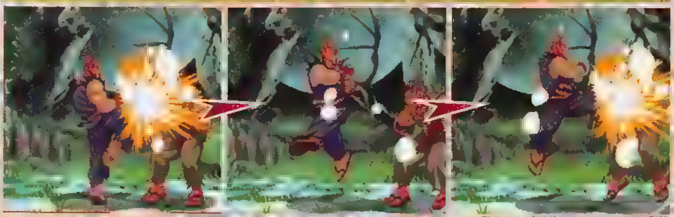
必殺技	灼熱波動拳	→↘↓↙←+Ⓟ	
弱15／中20／強24	弱 -23／D／D、中 -18／D／D、強 -15／D／D		
弱○／中○／強○	立／屈	上	×



必殺技	豪昇龍拳	→↓↘+Ⓟ	
弱4／中3／強2	弱 -24／D／D、中 -30／D／D、強 -34／D／D		
弱○／中○、×／強○、○、×	立／屈	上／下	×

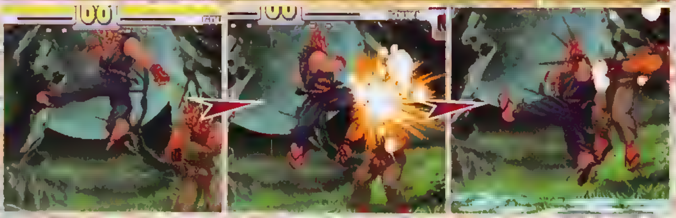


必殺技	竜巻斬空脚	↓↙←+Ⓚ	
弱12／中3／強3	弱 -12／D／D、中 -8／D／D、強 -5／D／D		
弱×／中○*／強○*	立／屈	上	×



*1発目のヒザ部分のみSAキャンセル可能

必殺技	空中竜巻斬空脚	(ジャンプ中)↓↙←+Ⓚ	
弱6／中6／強6	−		
弱○／中○／強○	立／屈	上	×



頭蓋破殺／手刀を振り降ろす攻撃で、しゃがみガード不能。2ヒットするためブロッキング対策にも効果的で、リープアタックよりも使い勝手がいい。

天魔空刃脚／空中から急降下して鋭角に蹴り降ろす足技。ジャンプ頂点付近で入力しないと出すことができないが、ガードされてもスキは小さく、打点を少し低めにするだけで地上の攻撃につながる。とくに『ストIII』ではハイジャンプから出すことで一気に間合いを詰めることができるため、ほかのシリーズの同技よりもその有用性は高い。

阿修羅閃空／無敵時間を伴う移動技。画面端に追いつめられているときに脱出するのに使う。ただし『3rd』では移動速度が遅くなっているので、仕掛けどころを間違うと逆に窮地に追い込まれることになるので注意したい。

豪波動拳／両の掌に気をため、前方に撃ち出す飛び道具。弱中強の違いは弾の速度のみ。攻撃モーション自体の発生やスキに差はない。

斬空波動拳／空中から斜め下へ向けて豪波動拳を射出する、空中の飛び道具。これも豪波動拳と同じく弱中強の違いは弾の速度のみで、射出角度や攻撃発生および硬直時間といった要素に違いはない。主に垂直ジャンプから撃ち、これを盾に攻めていくのが豪鬼の基本戦術だ。

灼熱波動拳／全身の気を集約し、灼熱と化した豪波動拳を発射する。総じて攻撃発生や硬直時間といった要素が豪波動拳より劣っているが、ヒットさせれば必ずダウンを奪うことができる。ボタンによる違いは、弱→強になるに従いダメージが上がり、これに伴いヒット数も増加する。

豪昇龍拳／拳を低く構え、ジャンピングアッパーを繰り出す。中と強はヒザによる攻撃が加わり、ヒット数も増加してより高く上昇するようになる。

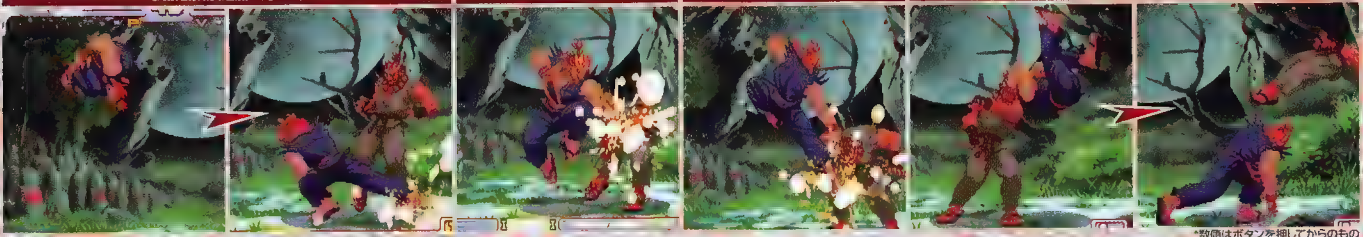
必殺技にしては珍しく出始めに無敵時間があり、弱・中は1発目の攻撃判定が出る直前まで、強は2発目の攻撃判定が出る直前まで持続する。

竜巻斬空脚／体を高速回転させ、連続回し蹴りを繰り出す。中と強は出始めのヒザの部分にも攻撃判定が存在する。このヒザ部分はしゃがんでいる相手を立ち状態にすることができる。弱と中は、ヒット後浮いた相手に追い打ちが可能だ。

空中竜巻斬空脚／竜巻斬空脚の空中版。出すタイミングでその後の軌道が変化する。ヒット後の相手はやられ判定を残したまま吹き飛ぶため、着地後さらに打撃で追い打ちすることができる。

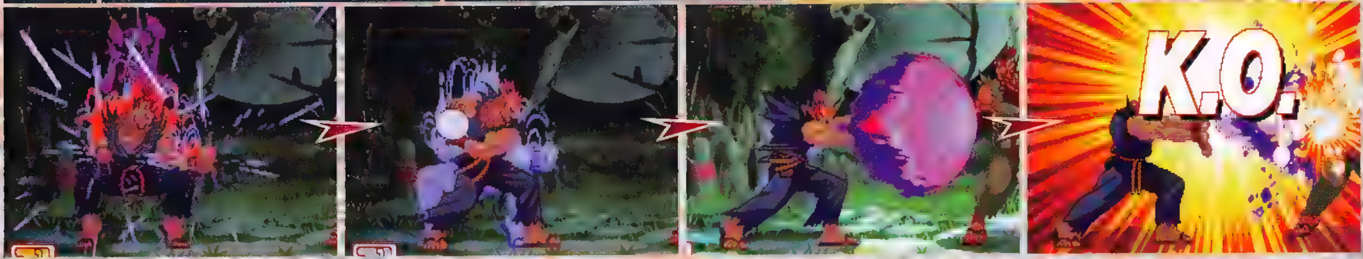
必殺技	百鬼襲	→↓↘+Ⓚ(追加入力で技が派生)	①41 ②11* ③7* ④4*	①-11/D/D ②— ③— ④—		
			①×②×③×④×	①屈②立③立/屈④×	①下②上③上④×	×

①百鬼豪斬(追加入力なし)　②百鬼豪衝(Ⓟ)　③百鬼豪刃(Ⓚ)　④百鬼豪砕(相手の近くで弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し)



*数値はボタンを押してからのもの

SA I	滅殺豪波動	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	5	-13/D/D
			立/屈		上



SA I'	天魔豪斬空	(ジャンプ中)↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	7	—
			立/屈		上



SA II	滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	2	-25/D/D
			立/屈		上/下



百鬼襲／「百鬼襲」とは地上から回転ジャンプしたのち、複数の必殺技に派生する攻撃体系の総称。百鬼襲の発動時に押したボタンにより、回転ジャンプの飛距離が変化する。距離は弱から強にいくに従ってより遠く跳ぶ。

このコンビネーションは、着地から足払いを仕掛ける下段攻撃の「**百鬼豪斬**」、空中から掌打を放ち、ヒットすればダウンを奪える中段攻撃「**百鬼豪衝**」、同じく空中から体を翻し、裏空刃脚で急襲する「**百鬼豪刃**」、そして地上にいる相手の肩口をつかんで一回転投げを仕掛ける「**百鬼豪砕**」の4種類のバリエーションから成る。

百鬼豪刃は入力を引きつけて打点を下げることによって、地上攻撃につなぐことが可能。しかし残念なことに、天魔空刃脚と違いしゃがみガードが可能だ。また、百鬼豪砕の投げ成立は、相手の立ちやしゃがみおよび画面端といった制限にとらわれることがない。相手が地上で投げられ判定のある状態なら投げられるため、非常に奇襲性の高い攻撃と言える。ただしボタンを押してから投げ判定が出るまでに少し時間がかかるため、そのタイムラグを考えて早めに入力する必要がある。

滅殺豪波動／極限まで練った気を掌に集約して、これを相手へ向けて放出する豪波動拳のスーパーアーツ版。前作までの攻撃発生の遅さが改善され、中攻撃→豪波動拳のSAキャンセルや、しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ弱Ⓚキャンセルからでも連続でヒットする。一定以上離れた間合いであれば、技をガードされても反撃を受けにくく、決め打ちできることを考えると安全性が高い技だと言える。

天魔豪斬空／滅殺豪波動の空中版。スーパーアーツセレクト時に滅殺豪波動を選んでおけば、併用することができる。必殺技の斬空波動拳と違い、余力によって技後に空中で後方へ跳ねるのが特徴。ガードされた場合でも、打点が低ければ反撃を受けない。こうした性質から、とくに相手を画面端へ追いつめたときの攻めの一手として選択肢に加えておくのがいいだろう。

滅殺豪昇龍／豪昇龍拳を連続で繰り出していく、高威力なスーパーアーツ。豪鬼が持つスーパーアーツのなかでは最も攻撃発生が早く、弱攻撃キャンセルからでも連続技になる。突進能力が少々物足りないが、それでも相手の技をガードしたあとの返し技にも使えるため、至近距離から発生の早さが要求される場面では絶大な効果がある。

豪鬼 GOUKI

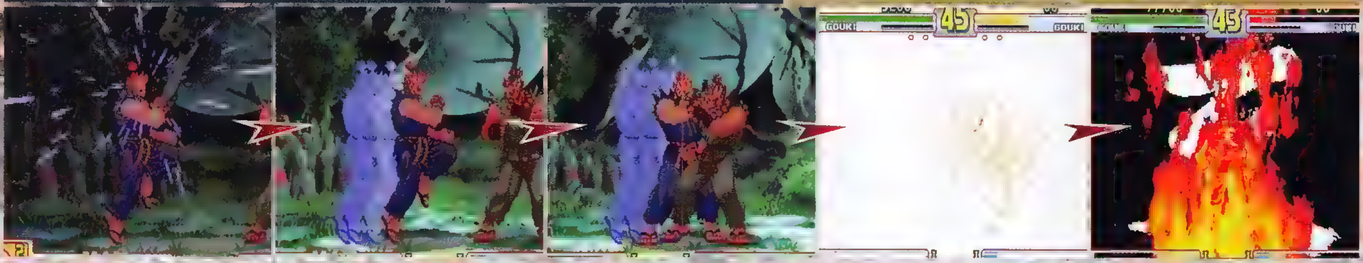
SA II	滅殺豪螺旋	↓↘→↓↘→+Ⓚ	2	4		-35/D/D
			立/屈			上



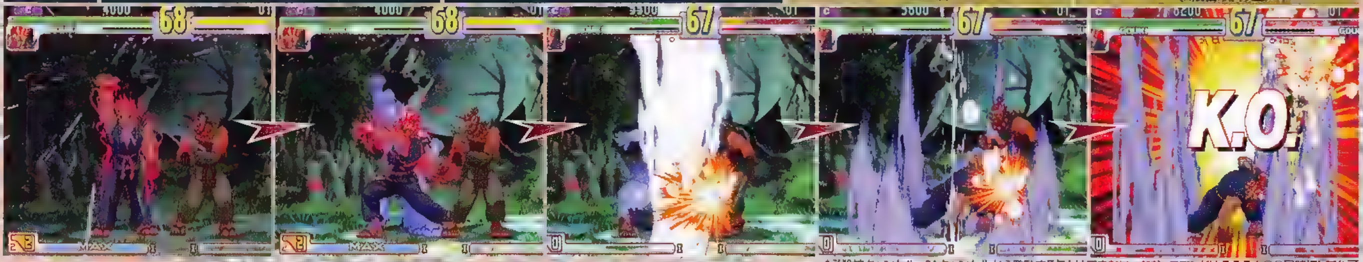
SA II'	滅殺豪旋風	(ジャンプ中)↓↘→↓↘→+Ⓚ	2	9		−
			立/屈			上



SA X	瞬獄殺	弱Ⓟ、弱Ⓟ、→、弱Ⓚ、強Ⓟ	−	2		−
			×			×



SA X	金剛國裂斬	↓↓↓+ⓅⓅⓅ同時押し	−	17		-26/D/D
			立/屈			×→(2段目以降)上/下



*必殺技キャンセル、SAキャンセルから発動することはできない。なお、コマンドは↓↓↓+ⓅⓅ同時押しでも可

滅殺豪螺旋／竜巻斬空脚の回転力を高め、その浮力で相手を巻き上げつつ、連続した回し蹴りを叩き込むスーパーアーツ。主に弱の竜巻斬空脚で相手を浮かせたあとに決めるといった、「確定場面での追い打ち」として用いるのに向いている技である。また、無敵時間も非常に長く、起き上がり時のリバーサル技としても効果的。攻撃力も高めに設定されており、一発逆転も狙える。

滅殺豪旋風／滅殺豪螺旋の空中版。発動直後はその場で滞空し、そのあと上昇する。地上で出す滅殺豪螺旋との決定的な違いは、無敵時間の差にある。長めの無敵時間を持つ滅殺豪螺旋に対して、滅殺豪旋風は無敵時間がほとんど存在しない。

瞬獄殺／「殺意の波動」の究極技。阿修羅閃空の移動から相手をとらえ、直後に常人には目視できない速さの連続攻撃を叩き込む。使用するためには全2ゲージを一気に放出しなければならないが、代わりにどのスーパーアーツを選択していても使うことができる。

技の扱いが「移動投げ」のため、相手が地上で投げられ判定が発生しているときにしか決めることはできない。普通の属性の打撃からはつながらないが、遠距離立ち強Ⓚの「振り向きのけぞり」からは例外的に連続技として成立する。実戦では、相手が立ち状態のときに遠距離立ち強Ⓚをヒットさせ、これにキャンセルをかけることが連続技成立のための条件。ただし、この場合はSAキャンセルとみなされ、打撃から連続技になってもダメージ補正で相手に与えるダメージは激減してしまうので気をつけよう。

金剛國裂斬／天高くかざした掌にすべての気を収束し、ためたエネルギーを地面に叩きつける荒技。その有り余るパワーは、巨大な衝撃波を発生させるほど強烈。以前、豪鬼はこの技一撃でかの有名なエアーズロックを分断したことがあり、このときに金剛國裂斬と命名された。また、この技は瞬獄殺同様SAゲージMAX時のみ発動でき、使用に際しては選択したスーパーアーツに依存しない。

瞬獄殺が移動投げなのに対して、金剛國裂斬は立ち／しゃがみガード可能な打撃技。しかし発動から長い無敵時間を有しており、相手の投げと同時に入力してもつかみ失敗のスキにグリーンヒットさせることができる。このため「空ジャンプからグラップディフェンス」といったお約束の裏の選択肢として使えば絶大な効果があるだろう。

特殊演出登場集

後編

後編はトゥエルヴvsネクロなどの注目のカードを紹介。
そして番外編ではキャラが飼っている(？)
ペットたち(??)を紹介していこう。

いぶきvsまこと

高校生忍者対空手少女。
日本伝統の武術を通して、引かれ合うものがあるか？



開幕、いぶきとまことの蹴りが交差する。二人の時間が一瞬止まる。

そのまま落下地点へ。一瞬の蹴りでお互いの力量が確認できたか？

しかし勝負はこれから。お互い十分に気合いを込めて、構えを取る。

トゥエルヴvsネクロ

人型殺戮兵器同士の対決。
自由を求めるネクロに究極の「弟」が立ちはだかる！



複数のトゥエルヴに囲まれるネクロ。絶体絶命のピンチか？

その時、ネクロの電磁ブラストが炸裂！トゥエルヴが空中へと回避していく。

残った一体のトゥエルヴ。彼らの殺戮ショーはこれから始まる。

ユン(ヤン)vsまこと

国籍、流派は違えども礼儀を重んじる
武道と武術に例外は決してあり得ない。



拝むように両手を組むユンに対し、まことは腕を交差し礼の構えを見せる。

互いに黙礼。試合前の礼儀に流儀や流派は関係はない。

対戦開始！ここから先は互いのスタイルが物を言う。遠慮はしないぜ。

エレナvsエレナ

新しい友達探しに出かけたエレナ。
その前にもうひとりの自分が現れたら…



お互いに見つめ合うエレナ。もう一人の自分に微笑みあう二人。

手を合わせて、お互いが分かったか？。「よろしくね」と自分に囁く。

クルッと宙返りを見せるエレナ。しなやかな動きで身をひるがえす。

ヒューゴー

番外編

特定の組み合わせで、ヒューゴーの身体から
鳥が飛んでいく登場シーンが存在する。
各キャラの組み合わせは以下の通り。



3羽の鳥がヒューゴーの身体から飛び立つ。身体が巣になってるのか？

- 対 春麗
- 対 まこと
- 対 ユン
- 対 ヤン
- 対 リュウ
- 対 いぶき
- 対 豪鬼

ヤン

番外編

試合開始直後と対戦終了時に登場するかわいいネコ。
ヤンで対戦3連勝以上の条件を満たすと出現する。
はたしてヤンの飼っているペットなのだろうか？

登場時



ヤンの側に白いネコちゃんが。対戦が始まるとステージから避難します。

終了時



対戦が終了すると、またヤンの側に戻ってくる。ヤンも思わず顔がほころぶ？

GILL

ギル





神世紀の覇者

天帝ギル ———— 紀元前の昔より全世界を裏から管理支配してきた秘密結社が生んだ、奇跡の力の主。実弟ユリアンの奸計にも屈せず、その圧倒的なカリスマで組織の全権を掌握。理想社会実現のための計画は200年分前倒しされ、今まさにギルは現人神として地上に君臨しようとしている。



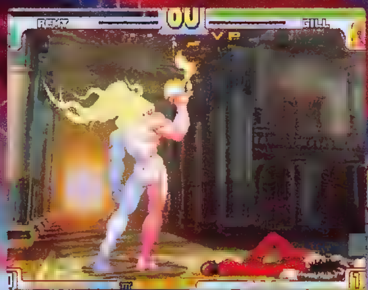
『星々はなぜ美しいのか？
永遠に届かぬ至高の存在だからだ』

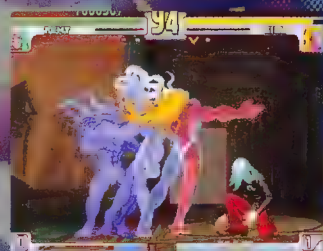
『全能の憂鬱
少しでも理解してもらえたら嬉しい』

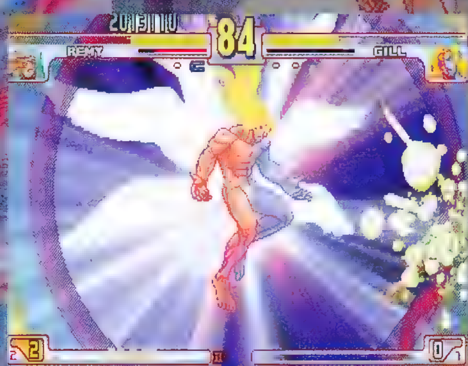
必殺技

パイロキネシス	炎の弾を飛ばす
クリオキネシス	氷の弾を飛ばす
サイバーラリアット（パイロヒット/クリオヒット）	燃焼/凍結の効果を持つ突進技
サイコヘッドバット	体重を乗せた頭突きを繰り出す
ムーンサルトニードロップ	相手の頭上から膝で急襲する



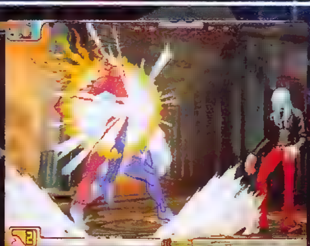






スーパーアーツ

リザレクション	失った体力を最大値まで回復する
メテオストライク	炎と氷の弾を空から大量に降らせる
セラフィックウイング	中央に移動し、羽を広げて画面全体を攻撃する



非常に手の込んだお遊びページ……というか本気で試さないように

灼熱の炎と絶対零度を操る神世紀のカリスマ？

トゥエルブのマネマネページ



ギル使用コマンド

①コインを投入する
②スタートボタンを押す
③プレイヤーセレクトで→と入力してボタンを押す（1P時。2P時は←↑↑↑+ボタン）
④スーパーアーツセレクトで↑か↓↓と入れてボタンを押す
⑤CPU戦で9人勝ち抜く
⑥10人目でSAゲージをためたら「↓↘→↓↘→+Ⓟ」と入力



←プレイヤーセレクトで③のコマンドを入力。時間はあるので慎重にやろう

←続いて↑に入れ、6つのうちいずれかのボタンを押す。↓↓+ボタンでも可

←あとはCPUにひたすら勝ち抜いていけばいい。9人抜いた次の闘いで……

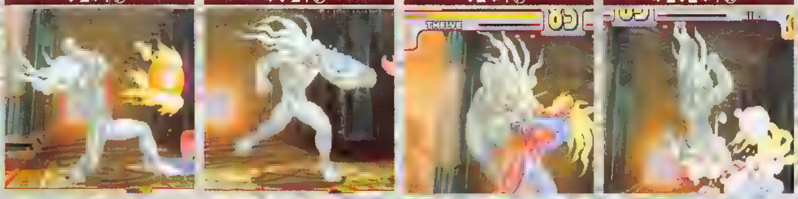
←SAゲージがMAXまでたまったら↓↘→↓↘→+Ⓟと入力。これで使える

通常技



必殺技

パイロ(クリオ)キネシス	サイバーラリアット	サイコヘッドバット	ムーンサルトニードロップ
↓↘→+Ⓟ	→↓↘+Ⓟ	↓↙←+Ⓟ	→↘↓↙←+Ⓚ



～通常技・特殊技～ ユリアンよりコマが少ないぜ！

ギルの通常技は、弟のユリアンに準じたものになっている。しかも多くの技がユリアンに比べて出が早く、正直「こりゃ強え～」という感じだ。もともとギルがオリジナルなわけだし、兄なわけだし、CPU戦でしか使えないわけだし……ま、強くて当然といったところか。

特筆すべきはしゃがみ弱Ⓚ。キャンセルはかからないが、連打が効くうえに「しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ」というターゲットコンボもある。ほかにユリアンの「立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ」も可能だが、ギルの場合は立ち弱Ⓟの戻りが死ぬほど早いためつながるのだ。ほんとに死んだら困るので「死ぬほど」という表現は取り消すが、立ち弱Ⓟからはほとんどの通常技につなげることができるぞ。

～特殊入力技・必殺技～ スーパーアーツ、EX必殺技なぞいらねっす

特殊入力技は→+中Ⓚと←+中Ⓟの2種。前者はユリアンと同じ。後者はショートアッパー。適当に使ってくれ。

必殺技はすべてコマンドで出せるというあたりに兄の風格が感じられる。強攻撃と必殺技は、右半身による攻撃が炎属性、左半身が氷属性になっている。あんま気にしなくていいけどね。

パイロ(クリオ)キネシスはボタンで角度が変わる2ヒットの飛び道具。スキが小さいので近距離からぶちかましてもいいだろう。サイバーラリアットは超っ早突進技だ。サイコヘッドバッドはしゃがみ強Ⓟからの追い打ちなどに。ムーンサルトニードロップは反撃されにくいので意味なく使ってもそれなりに強いぞ。

CAUTION! このページでは「トゥエルヴのX.C.O.P.Y.をギル戦で使うとギルに変身する」ってことをいいたいわけです。対戦では使えません。あしからず。 担当：C・LANより



Chapter III

Strike a new rival

対戦基礎

キャラ別対戦攻略　連続技の見方

例 しゃがみ中Ⓚ → 波動拳 SA→ 真・昇龍拳

→	**キャンセル**による技のつながりを示します
SA	**SAキャンセル**による技のつながりを示します
HJ	**HJキャンセル**による技のつながりを示します
→	**ノーキャンセル**による技のつながりを示します
TC	**ターゲットコンボ**による技のつながりを示します

※**ノーキャンセル**……先行する技を当てたあと、タイミング良く次の技を繰り出すこと

対戦基礎

TEXT：善之字元帥

無理せず順を追って上達してくこと、これが重要

このページでは、はじめのうち理解しづらいシステムをどうやってマスターしていくかについて説明していこう。

はじめは無理にブロッキングを狙わない

「ストⅢ」にはじめて触れる人にとって、ブロッキングとはあまりに魅力的なシステムである。上級者が相手の攻撃を読み切ってブロッキングを取り、超破壊力の連続技を叩き込む瞬間はとにかく「カッコイイ」としか言いようがない。ところが、実際にプレイしてみると、華麗にブロッキングをキメて連続技を叩き込むはずが、ボコボコと相手の技をくらってうまくいかないのではないだろうか？

実はこれ、初心者が最もつまづきやすいポイントなのである。ブロッキングとは、あくまで相手が特定のタイミングに特定の技を出してくれなければ成功しないものなので、きちんと連係を組んで「相手に思わず手を出させる」ような状況を作ってやらなければならないのだ。

とはいうものの、そんなに難しく考える必要はない。要するに、はじめは無理にブロッキングを狙わず、きちんとキャラを動かせるようになろうというというだけの話なのだ。キャラの動きさえきちんとできれば、ブロッキングの狙いどころなどいくらでも思いつくようになるはずだ。



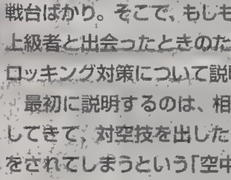
◆慣れないうちは無理にブロッキングを狙わないこと。蜂の巣にされてしまうぞ！

ブロッキングを取られてしまう。どうしたらいい？

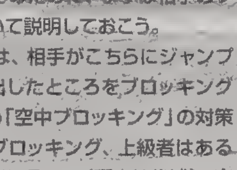
さて、はじめのうちは無理にブロッキングを狙わず、キャラをきちんと動かせるように練習するのはいいとしても、おそらくお店に置いてあるのは対戦台ばかり。そこで、もしもブロッキングのうまい上級者と出会ったときのために、まずは相手のブロッキング対策について説明しておこう。

最初に説明するのは、相手がこちらにジャンプしてきて、対空技を出したところをブロッキングをされてしまうという「空中ブロッキング」の対策について。この空中ブロッキング、上級者はある程度見てから入力しているので（理由は後述）、実のところ取られないように工夫するのはかなり難しいのだが、対策はきちんとある。

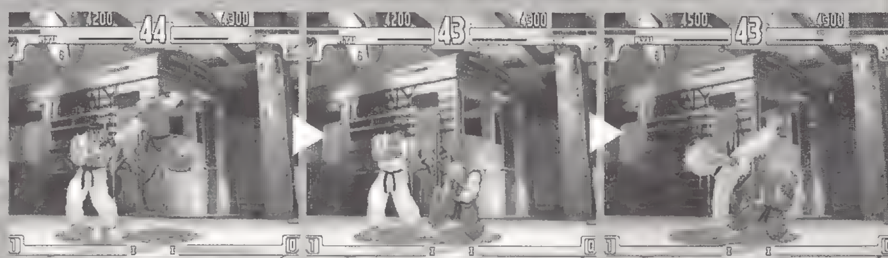
ひとつの解答は、こちらの対空技を多段攻撃にして、相手に複数回のブロッキング入力を強いるというもの。例えば使用キャラがリュウ・ケンなら、対空を強の昇龍拳やアッパー昇龍拳にしてみると、空中側も連続でブロッキングを成功させなければならなくなるので、無事に着地できる確率は大きく低下する。これは極端な話、相手が必ず空中ブロッキングを狙っていることが読めているなら、初段が対空性能のないターゲットコンボでも同様の役割は果たしてくれるはずだ。もしもこういった便利な多段対空技がないキャラの場合は、昇り蹴りや早出しの対空などを代わりに使い、タイミングをずらしてみるといいだろう。



◆対空技の1段目はオトリのようなものと考えよう。相手に空中ブロッキングをとらせてしまい……



➡多段技の2段目以降で相手の連続ブロッキングのミスを狙う。さて、どこまで耐えられるかな？



◆ありがちな例。リープの直後、相手が下段ブロッキングを狙っているとわかったら…… ◆ほんの少し待つ。相手は連続技待ちのため、一瞬動きが止まっているはずなので…… ◆遅らせて攻撃！相手のブロッキング方向とは逆の攻撃を出せればさらに有効だ

これに対して、相手に「地上ブロッキング」を取られてしまう場合は、もう少し話が深刻。なぜなら、ある程度見てから入力できる空中ブロッキングとは違い、地上ブロッキングの場合は相手の罠にはまっている（これは裏を返せば、上級者でも見てから地上ブロッキングを取るのはほぼ不可能ということを意味する）可能性が高いからである。さらに、地上でブロッキングは取られるとそのまま連続技をくらいやすいので、被害の面でも空中ブロッキングより大きいといえる。

では、地上ブロッキングに対してはどう対策すればいいかというと、これは取られた場所を一つ一つ覚えていくのが基本。狙われやすいパターンとしては、見かけ上スキが大きそうに見えるのに、実はスキは小さいというような技をガードさせられた直後にブロッキングを仕込まれているというものが多い。ありがちな例を挙げてみよう。相手が近距離で中段攻撃のリープアタックを出し、それをガードした直後は、そのまま攻められるのを嫌ってとりあえずしゃがみ攻撃を出したくなるもの。上級者にとってはこういったところが狙い目になるので、リープアタック→下段ブロッキングを1セットにして連係を組んでくるのだ。

このように、相手がブロッキングを仕込んできそうな場所がわかったら、こちらはワンテンポ遅らせて技を出すか、相手が入力しているブロッキング方向とは逆の攻撃（下段ブロッキングには立ち中or強攻撃、上段ブロッキングには足払い系の技）を出して対応しよう。ブロッキングを入力している側は、「成功したら」連続技を入力するつもりでいるので、失敗したときはノーガードで立っていることが非常に多いのだ。

ここまでに挙げたブロッキング対策を完全に実行するのはなかなか難しいが、いずれも上級者に対して必ず効果のある策ばかり。少しずつでも構わないので、確実にモノにしていこう。

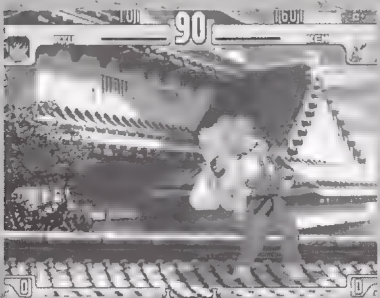
ADVICE 1

- 相手の空中ブロッキングには多段の対空技で対抗！
- 地上ブロッキングにはタイミングをズラすだけで効果的！

自分からブロッキングを狙ってみよう

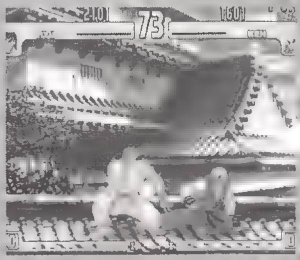
さて、一通り相手のブロッキング対策がわかったところで、今度はこちらからブロッキングを狙う方法について説明していこう。

最初に覚えたいのが、比較的簡単な「空中ブロッキング」の狙い方。これがどうして簡単なのかというと、こちらが跳び込めば、相手は必ず対空技で撃墜しようと考えるからである。そして、対空技は当たるように出さなければ意味がないので、ジャンプの軌道をイメージして、相手と自分が接触しそうな地点（実際には、ジャンプが下りに差し掛かったあたり）で入力しておけば、高い確率で対空技をブロッキングできるはずだ。注意したいのは、相手の技を見て入力するのではなく、位置関係を見て入力するという点なので、そのあたりを間違えないように。また、この入力法だと、先ほど対策のところでも触れた早出し対空と昇り蹴りが厳しいが、これは上級者でも完全には防げないものなので、ある程度割り切っておこう。

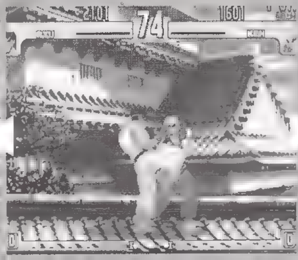


⬆相手の技を見るのではなく、接触地点を読んでブロッキング入力しておくこと

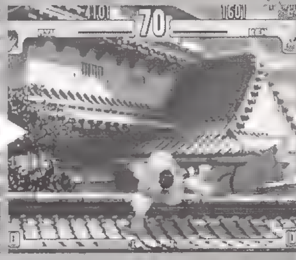
このように、ある程度状況を判断しながら入力する空中ブロッキングに対して、「地上ブロッキング」は読みが重要。では、実際にどういったところが狙い目かといえば、リープアタックやスキの小さい技を相手にガードさせた直後がそれにあたる。こういった状況では、相手はすぐに技を打ち返すか否かの二つに一つなので、ガード硬直が解けると同時にブロッキングを仕込んでおけば、成功する確率はかなり高い。ブロッキング対策のところで述べたリープアタック→下段ブロッキングはその代表格だが、探せばいくらでも類似例はあるはずだ。また、これらのポイントでブロッキングを狙うときには、ブロッキングの成否に関わらず、常に成功したつもりで連続技の初段まで入力してしまうことも重要。せっかく地上ブロッキングに成功しても、何もできないのでは本末転倒なので、成否判断は初段を出してから行うように。



⬆相手が反撃で出してくる技を読んで、最速でブロッキングを仕込んでおくか……



⬆スキの小さい技をガードさせたあとは、地上ブロッキング狙いのチャンス！



⬆ブロッキングを読んでいる相手には、ほんの少し歩いて投げを狙ってみよう

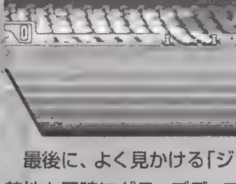
ADVICE 2

- **空中ブロッキングは相手との接触点をイメージしよう!**
- **地上ブロッキングは「読み」。見てから取るのは無理と考えよう!**

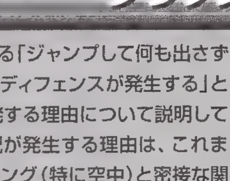
グラップディフェンスはどうして発生するのか？

最後に、よく見かける「ジャンプして何も出さず、着地と同時にグラップディフェンスが発生する」という奇妙な状況が多発する理由について説明しておこう。実はこの状況が発生する理由は、これまでに説明したブロッキング（特に空中）と密接な関係があるのだ。

順を追って説明しよう。ある程度ブロッキングの熟練度が上がった者どうしの対戦では、相手がこちらに跳び込んできたとき、対空技を出すと空中ブロッキングに取られそうなため、怖くて対空技を出せないという心理が生じる。ところが相手にしてもこの心理は同様で、ジャンプ攻撃を出しつつ跳び込むと対空技で落とされそうなため、安全な空中ブロッキングで跳び込みたいと考える。この二つの心理がかみ合ったとき、ジャンプ後お互いが何もせずに密着で対峙するという異様な状況が発生するのだ。そして、こんなとき最も信頼できるのが発生の早い「投げ」なので、お互いが投げ合った結果、必然的にグラップディフェンスという膠着（こうちゃく）状態が発生するというわけだ。

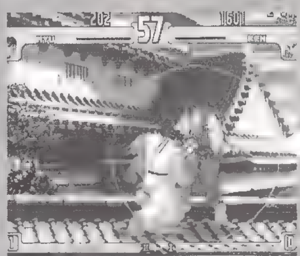


⬅ありがちな光景。どちらかが相手に向かってジャンプしたのだが、空中で何も出さず着地して……

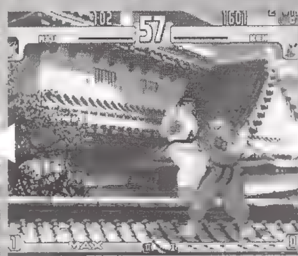


➡着地すると同時にグラップディフェンスが発生。まあ、「ストⅢ」業界のお約束とでも思っておこう

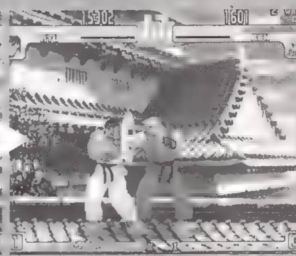
この膠着状態は、えてして何度も繰り返されがちだが、実は空中側に均衡を打破する策が残っている。それは「着地と同時にスーパーアーツや昇龍拳など、相手に投げられず、かつ判定の強い必殺技を出す」というもので、要はもしも地上側が投げを入力していたら、投げのスキにこれらの技を叩き込んでやろうという寸法だ（厳密にはスキではなく、こちらの無敵技に相手が投げで突っ込んでくる形になるのだが）。もちろん、相手が投げるタイミングを若干遅らせてきたら、ガードされて手痛い反撃を受けるというリスクはあるものの、膠着状態を切り崩す手段があるということは大きなプラスになるはず。さらに、必殺技やスーパーアーツのコマンドはグラップディフェンスのコマンドと重複して入力（昇龍拳コマンド＋弱Ⓟ＋弱Ⓚなど）できるので、万一こちらが投げられてもグラップディフェンスだけは発生するという両対応の入力もできる。覚えておいて損はないぞ。



⬆着地と同時に相手に投げ失敗ポーズを発生させ、失敗ポーズに打撃を叩き込む



⬆着地グラップディフェンスの均衡を崩すためには、空中側が無敵技を入力し……



⬆無敵技のコマンドを弱のⓅⓀ同時押しにすれば、最悪グラップディフェンスになる

ADVICE 3

- **空ジャンプの着地に投げを入力するのは「お約束」!**
- **グラップディフェンスと必殺技コマンドは重複できるぞ!**

BLOCKING

ブロッキングの仕組み

TEXT：ちゃっきー

少しずつ姿を変え、そしてここに至る……

シリーズを通してシステムの軸となってきたブロッキング。知って得する『3rd』のブロッキングシステムを、ここで解析していこう。

第一章　『ブロッキング』って何？

初めて『ストⅢ』をやろう、という人は、やはりここでつまずくことが多いと思う。そもそもブロッキングにはどんな意味があるのか。そして、どうしたらできるのか。まずはここから考えてみよう。

どうすれば取れるの？

ブロッキングの種類は、レバー前の上段ブロッキングと、レバー下の下段ブロッキングの2つ。中、強の立ち技、ジャンプ攻撃、リープアタックは上段、しゃがみキックなどの立ちガードできない下段攻撃は下段でブロッキングできるほか、立ちの弱攻撃やしゃがみパンチ系の技のように、どちらでも取れる技もある。例外もあるが、それはおいおい覚えればいい。また、ジャンプ中に入れる「空中ブロッキング」は、前入力のみ。要注意だ。

コツは、前または下に入れたあと、レバーをすぐニュートラルに戻すこと。入れっぱなしにしたときよりもブロッキングの受け付け時間が長くなり、単純に有利だ。例えば地上対地上の場合、入れっぱなしの場合6フレームしかない受け付け時間が、ニュートラルに戻すことで10フレームに伸びる。なお、レバーをほかの方向に入れると、その瞬間に受け付けが切れる。慣れないうちは、くらってもいいぐらいのつもりで思い切って入力しよう。

取ることのイミ

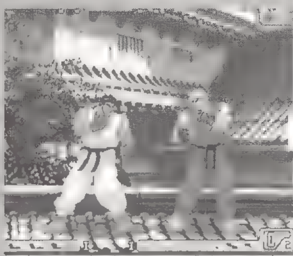
ブロッキングに成功したときの報酬は、必殺技でケズられないで済む、というだけではない。本来ガードさせられると固まってしまう時間（＝ガード硬直）が短縮されるため、スキのない技にも反撃できるようになるのだ。ブロッキングの有効な使い方は、これを利用して華麗に反撃するところにある、ということはいうまでもない。

例えば、最も一般的な地対地のブロッキング。この場合は、成功した瞬間から16フレームの間両者が停止。その後、技を出した側には、一方的な停止時間、さらには技自体の硬直時間までがスキとして加算されるため、ブロッキング成功側がある程度発生の早い技を出せば、ほぼどんな技に対しても、じっかり反撃できるというわけだ。

また、地上ブロッキングの場合は、両者停止時間中（青く光っている間）に技のみの先行入力を受け付けている。この間に技を入力すれば、必ず最速で反撃できるぞ。キャラクターごとに反撃に適した連続技を用意し、的確に叩き込もう！

もちろん、時間の経過や有利時間などの数値には状況や技ごとに違いがある。もっと深く知りたい人は、第四章を参照してほしい。

ブロッキング成功から反撃までのプロセス



⬆まずは、ブロッキングを入力。例えば前。その後は、ニュートラルに戻すのが基本だ



⬆受け付け時間内に上段ブロッキング可能な攻撃がくれば、カツーンと取れる



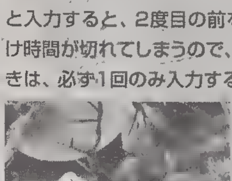
⬆即座に反撃。自分の使うキャラクターごとに、使いやすい反撃技を用意しておこう

第二章　こんなときはどうなるの？　ブロッキングQ&A

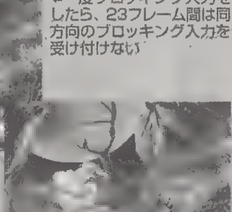
ここでは、ブロッキングに関するさまざまな疑問にお答えしていこう。

Q1：ブロッキングは下下、とか前前、あるいは下前下前とかで受け付け時間は継続されるの？

A：一度ブロッキング入力をした場合、そこから23フレーム間ブロッキング入力を受け付けない時間があるため、できません。それどころか、前前と入力すると、2度目の前を入れた時点で受け付け時間が切れてしまうので、ブロッキングを狙うときは、必ず1回のみ入力するようにしましょう。



⬅一度ブロッキング入力をしたら、23フレーム間は同方向のブロッキング入力を受け付けない



➡2回連続で入力すると、かえって取れなくなってしまう。ブロッキングは必ず1回の入力で

ただ、受け付け不能時間は上段ブロッキングと下段ブロッキングそれぞれが独立して計算されているので、前下、あるいは下前という入力1回なら、両方とも有効になります。もちろん、上段技と下段技の両方を取ることはできませんが……。

Q2：起き上がりや、硬直中も受け付けてるの？

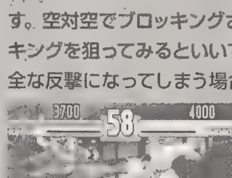
A：起き上がった瞬間に取りたいときは、起き上がる寸前ぐらいにブロッキングを入力してしまってOK。これで起き上がりの直後に受け付けを生かすことができます。技の硬直が切れる瞬間やジャンプの着地でも、同じ要領でブロッキングができることも覚えておくといいでしょう。

Q3：ブロッキングできない技ってあるの？

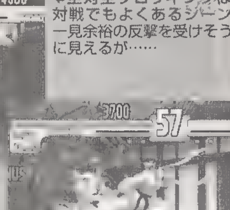
A：投げ系の技がブロッキングできないほか、いぶきの雷打、オロの仁王力、ネクロのスネークファング、アレックスの⬅＋強Ⓟ、そして新技となる豪鬼の金剛國裂斬（初段）の5つは、ガードはできますが、ブロッキングすることはできません。対照的に、リュウの電刃波動拳は「ガード不能だがブロッキングのみできる」という特殊な技になっています。

Q4：空中ブロッキングしたあとに技を出したら、逆にブロッキングされたんですが……。

A：空中ブロッキング後は、両者停止中の先行入力が受け付けていないため、最速で技を出すのが難しいことに加え、空中技を取られたあとはその硬直時間に関わらず、取られてからある程度時間が経つと「ブロッキングのみできる」状態になります。空対空でブロッキングされたら、反撃にブロッキングを狙ってみるといいでしょう。もちろん、完全な反撃になってしまう場合もありますが……。



⬅空対空ブロッキングは、対戦でもよくあるシーン。一見余裕の反撃を受けそうに見えるが……



➡少し時間が経つと、ブロッキングでのみ対処できるようになる。取り返しを狙って損はないぞ

第三章　新システム「赤ブロッキング」の謎に迫る！

ブロッキングに関わる前作からの変更点として最も大きいのが、この赤ブロッキングだ。成功したときに、赤く光ったらその印。このブロッキングの秘密を、ここで明かしていこう。

連続ガードでも割り込める！

本来、無敵技でも割り込めないような、いわゆる「連続ガード」中のブロッキング、それが赤ブロッキングだ。間隔の短い多段スーパーアーツやターゲットコンボ、はたまたキャンセルを絡めた連係などに対し、一度ガードしたあとでも、このブロッキングなら途中から割り込めるというわけ。成功すると、普段青く光るところが赤く光るエフェクトになり、その後は通常のブロッキング後と同じ状況になる。通常のブロッキングよりも受け付け時間がかなり短いため、そう簡単にできるものではないが、狙う価値は十分にある！

こんなときに狙ってみよう

それでは、どんな状況で狙っていけばいいのかを考えてみよう。受け付けがシビアなので、ある程度状況を限定しておく必要がある。

ひとつは、体力がほとんどない状況で多段のスーパーアーツをガードしてしまったとき。これに関しては、狙うのがオススメ、というよりも狙わなくてはならない状況といえる。失敗する可能性は高いが、そのままケズられるよりマシだ。

実戦的に通常時でも狙ってみたいのは、ジャンプ攻撃ガード後の地上技。タイミングが分かりやすく、比較的取りやすい。上段、下段の使い分けは、キャラクターや相手のクセから判断しよう。

もうひとつは、ガードしても反撃できないような多段技に対して。慣れが必要だが、ネクロのトルネイドフックなどに狙ってみたい。

赤ブロッキングの副作用

このシステムが追加されたことによって、防御側が不利になった点もある。それは、下段や中段属性の技を含まない連続ガード中であっても、ガード方向以外にレバーを入れると、途中からくらうようになってしまったこと。例えグラフィック上はガードモーションでも、内部的にはノーガード状態が存在している、というわけだ。

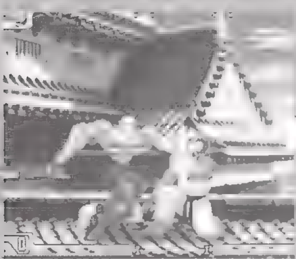
赤ブロッキングに失敗したときはもちろんのこと、ガード中にコマンドを入力しようとして、途中からくらってしまうことも多々ある。多段技に対して必殺技やスーパーアーツで反撃したいときなどは、しっかり最後までガードし終わってから入力することを心がけるようにしたい。

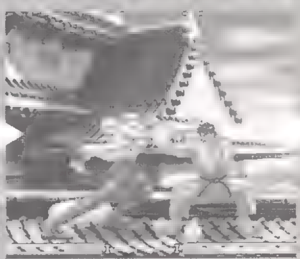
ただ、レバーがガード方向に入っていれば、ボタンを押してもくらうことはない。多段技に対して最速タイミングの通常技で反撃したいときなどは、ガード中に連打で入力してもOKだ。


◆赤ブロッキングができるようになった代わりに、例え連続ガードの最中であったとしても……


➡ガード方向以外にレバーを入れると、くらってしまう。コマンド技で反撃したいときなどは注意しよう

こうして狙え！赤ブロッキング


⬆無敵技でも割り込めないような、いわゆる「連続ガード」になる連係でも……


⬆ブロッキングでなら割り込めるようになった。赤いエフェクトのがその目印だ


⬆取ったあとは、通常のブロッキングと同じ。もちろん、同じ感覚で反撃できる

第四章　全ブロッキングパターンの数値を紹介！

ブロッキングの受け付け時間および成功後の有利時間には、取ったときの状況によって差がある。ここでは、それらのデータをまとめてみた。受け付け関係で注目したいのは、赤ブロッキングの2〜3フレームという数字。これを見ても、かなりシビアなことが分かる。地上で空中技に対してブロッキングする場合の5フレームというのも意外だ。

有利時間に関しては、地対地のブロッキング時に技によって差が出ていることに注目。また、飛び道具を取った場合、相手側の停止時間がないことにも注意しておこう。場合によっては、ブロッキングしたがゆえに不利になってしまう場合もある。

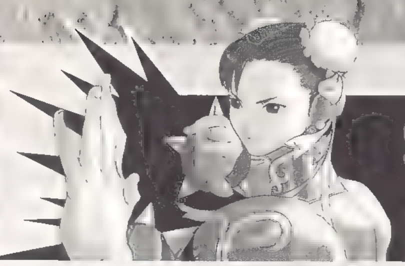

⬅地上対地上のブロッキングは、取ったあとの有利時間が弱・中・強・必殺技それぞれ違う数値になる


➡赤ブロッキングの受け付け時間は、通常技で3フレーム、必殺技で2フレーム。いかに難しいかが分かる

ブロッキング成立時の状況別DATA

ブロッキングの種類	地上技を地上でブロッキング	空中技を地上でブロッキング	空中技を空中でブロッキング	地上技を空中でブロッキング	飛び道具をブロッキング	赤ブロッキング
受け付けフレーム	N10／入6	N5／入5	N7／入6	N7／入6	N10／入6	通常技 N3/入3 必・SA N2/入2
ブロッキング成功側の停止時間	一律16フレーム（1フレーム＝1/60秒。他の項目も同様の単位）					
ブロッキングされた側の停止時間	弱20 中19 強18 必16 SA16	16	16	16	0	状況に準ずる
ブロッキング成功側の完全有利時間	弱4 中3 強2 必0 SA0	0	0	0	-15	状況に準ずる
時間停止中の先行入力受け付け	有り	有り	なし	なし	有り	有り
備考	地対地のブロッキングの場合、技によって取られた側の停止時間が変わるのが特徴。結果、弱攻撃連打には比較的割り込みやすいが、強攻撃キャンセル必殺技などには、非常に割り込みにくくなっている。	意外なほど受け付けが短いことに注目。ジャンプ攻撃のほか、ユリアンのニードロップやレミーの冷たく蒼いルグレなど、基本的には空中判定を持つ必殺技にもこの数値が適用されるが、一部例外もある。	空中ブロッキング後は、停止時間中に先行入力が効かないのが大きな特徴になっている。また、受け付け時間も地対地の場合よりも若干短め。「3rd」ではレバー前しか受け付けないだけに、重要度が高い。	基本的には、空対空のブロッキングと同じ扱いになる。有利時間がない＋停止時間中の先行入力も効かないので、スキの小さい技を取った場合、反撃できないケースも多くなっていることに注意しておきたい。	飛び道具の場合、飛び道具のみが停止し、相手に停止時間はない。さすがにガード硬化よりは短いが、多段の飛び道具は、取らないほうがいいケースもある。また、受け付け時間は状況によって変わる。	受け付け時間が極端に短く、非常にシビアだ。どこまで実戦レベルになるかは、プレイヤーの腕次第といったところか。取ったあとの有利時間は、状況別に通常のブロッキングと同じ数値が適用される。

※表内の「N」はレバーニュートラル、「入」はレバー入れっぱなし、「必」は必殺技、「SA」はスーパーアーツをあらわす



リーチ、判定に優れた通常技を生かし、アウトレンジで完封せよ！　TEXT：GED

STRIKE A NEW RIVAL !! 春麗 対戦基礎

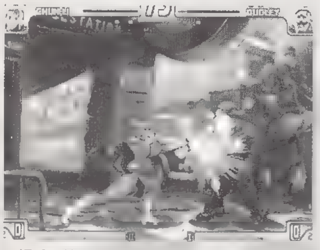
春麗は、必殺技に頼らず、リーチや判定の強い通常技を主軸とした中間距離での闘いを得意とする。単発傾向が強いだけに、超低姿勢の攻撃や、足元への攻撃をかわしつつ前進する攻撃など、しっかりと各技の役割を理解し、工夫することが大切だ。

強力な牽制技で中間距離を制す

中間距離における春麗の強さを支えているのが、立ち強Ⓟとしゃがみ中Ⓟ。立ち強Ⓟは最もリーチが長い上に、判定や攻撃力にも優れており、しゃがみ中Ⓟは極端に姿勢が低く、相手の立ち技をかわしつつ攻撃できるからだ。また、⬅＋強Ⓟも牽制技つぶしとして重宝する。相手の牽制技に対して、置いておくように使っていこう。

最初（ラウンドスタート時）は中間距離の間合いから始まるので、まずはこちらがイニシアチブを握っているというのも都合がいい。強攻撃はSAゲージの増加量が多いので、序盤などSAゲージがない状態では、効率良くタメていくためにも、アウトレンジから強攻撃を使っていく意味は非常に大きいと言えるだろう。

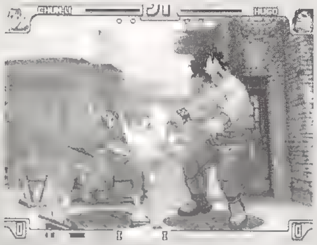
手数を増やしたい場合は、近距離戦において➡＋中Ⓚや➡＋強Ⓚ、しゃがみ強Ⓟといった「前進する技」を連係に組み込んでいくといい。とくに➡＋中Ⓚは、発生は遅いがガードやヒット後に間合いが離れず、近距離戦を継続しやすい。ブロッキングやしゃがみ中Ⓚ、➡＋中Ⓚなどを狙っていこう。➡＋強Ⓚは足元への攻撃をかわしつつ攻撃できるので多用していきたいが、しゃがみ状態の姿勢が低い相手には空振りしてしまう点に注意。相手を選んで使っていこう。しゃがみ強Ⓟやしゃがみ中Ⓚは、主にキャンセル気功拳への連続技狙いに使っていく。多用はしないが、たまには奇襲としてキャンセル覇山蹴を使ってみるのもいいだろう。もちろん、間合いを詰めることができ、中段でもあるリープアタックも近距離戦での有効な選択肢だ。



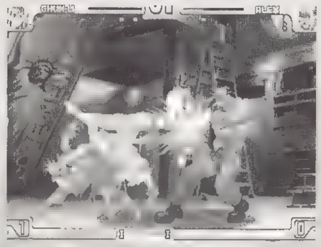
⬆相手の前進を阻み、牽制技もつぶす立ち強Ⓟ。対空にも使えるぞ



⬆驚異的な姿勢の低さを誇るしゃがみ中Ⓟ。牽制や対空に重宝する



⬆⬅＋強Ⓟは相手の攻撃をつぶす強力なカウンター技。同様の使い方にしゃがみ強Ⓚもある



⬆EXスピニングバードキックは有効範囲が広く、意外と使いやすいぞ

対空技にもなるしゃがみ中Ⓟ

対空技には、立ち強Ⓟ、⬅＋強Ⓟ、立ち中Ⓟ、立ち中Ⓚ、しゃがみ中Ⓟとさまざまあるが、空中ブロッキングを多用する相手にはしゃがみ中Ⓟの使用頻度を増やしていくといい。もちろん、気功掌や天星乱華といったスーパーアーツ対空も有効。ブロッキング対策としては、EXスピニングバードキックや⬅＋中Ⓟ→キャンセル必殺技（百裂脚、気功拳、天星乱華）なども有効だ。空対空では、TC（斜めジャンプ強Ⓟ×2）や垂直ジャンプ強Ⓚがメインとなる。ジャンプが高いキャラや、ハイジャンプする相手には、空中ブロッキング対策として空中投げも狙っていこう。

跳び込みにはブロッキング対策も兼ねたTC（斜めジャンプ強Ⓟ×2）や、斜め下に判定の強い斜めジャンプ強Ⓚを使おう。特殊な例だが、1フレーム後に空中判定になる性質を利用した「着地投げと思わせて➡＋強Ⓚ」という手もアリ。これはほかの投げ状況においても応用が効くテクニックだ。



⬆対空が不安なら、気功掌を選ぼう

スーパーアーツ選択の指針

気功掌は、対空だけでなく、連続技や返し技としても使える汎用性の高さが最大の魅力。唯一不満な点は攻撃力だが、それを補って余りある安定感はほかのスーパーアーツにない利点。手堅くいくならオススメ。

鳳翼扇は、連続技や返し技に使っていくため、積極的に近距離戦を挑む攻撃的なプレイヤーにオススメ。最後の蹴りにHJキャンセルをかけて、「前方ジャンプ強Ⓚ」や「鷹爪脚（ジャンプ中⬇＋中Ⓚ）→ジャンプ強Ⓚ」などで追い打ちが可能。わざとダウンしない攻撃で追い打ちし、着地と同時にたたみかけるという手もアリ。

天星乱華は、対空目的の防御専用スーパーアーツ。無敵時間が長く、最大ストック数も3と多いのだが、使いどころが少ないのが最大の欠点。近距離での対空としては最も信頼度が高いが、効果範囲の狭さと、攻撃力の低さは覚悟しておこう。ジャンプの高いキャラには使ってみてもいいかも。



⬆接近戦が得意なら、鳳翼扇がオススメ

COMBO BASICS ～基本連続技～

しゃがみ中Ⓚからのヒット確認をマスターすべし！

A／しゃがみ中Ⓚからのヒット確認連続技。とりあえず気功拳までを決め打ちし、しゃがみ中Ⓚのヒットを確認して気功拳をSAキャンセルするというもの。至近距離からでないとつながらないが、接近戦での重要なダメージ源となるのでぜひマスターしてほしい。ちなみに、ヒット確認が必要ない状況であれば、（コンボ補正がかからないぶん）⬅＋強Ⓟ→気功拳or鳳翼扇のほうが攻撃力が高い。

B／⬆＋強Ⓚで背後から蹴飛ばして、ノーキャンセルスーパーアーツ。ヒット確認はかなり楽。SAゲージがない場合はしゃがみ強Ⓚでも OK。

C／天星乱華は効果範囲が狭いため連続技向きではないのだが、あえて使うとしたらこれくらい。ほぼ密着でブロッキングした場合やスタンさせた場合にどうぞ。

A しゃがみ中Ⓚ → 気功拳 →(SA) 気功掌 or 鳳翼扇（＋追い打ち）

B ⬆＋強Ⓚ → 気功掌 or 鳳翼扇（＋追い打ち）

C ⬅＋強Ⓟ or しゃがみ強Ⓟ → 天星乱華

連続技A



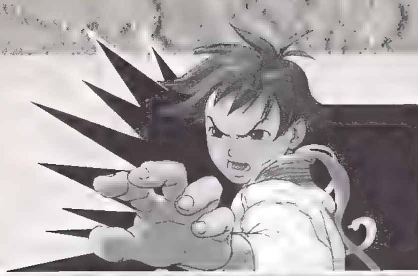
⬆とりあえず、しゃがみ中Ⓚから気功拳までは決め打ちし



⬆スーパーアーツのレバー入力は済ませておく。そして



⬆しゃがみ中Ⓚがヒットしていたらボタンを押して完成



暴れスタン少女　ここに見参！

TEXT：K-TAN

STRIKE A NEW RIVAL !! まこと 対戦基礎

とても大ざっぱな感じのするまことではあるが、その内に秘めたる力は本物だ。技の破壊力よりも、スタンパワーが凄まじいのだ。唐草絡みの連続技が1回決まるだけでも、半分近くまでタマっていく。これが2セット決まれば……

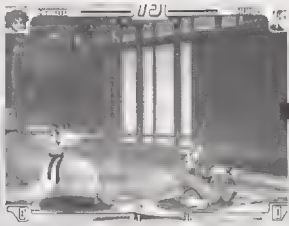
疾風で幻惑！　ダッシュを生かして唐草を決めろ！

コマンド投げである吊るし喉輪・唐草(以下、唐草)はダメージこそ低いものの、追い打ちで技をたたき込めるところに最大の利点がある。追い打ちで入る技の代表格は、立ち強Ⓟ→強突進正拳突き・疾風(以下、疾風)、しゃがみ強Ⓟ、正中線五段突きなどだ。最初に唐草を狙うときは、前方ダッシュで近づくことから始めよう。まことのダッシュはかなり素早いので、相手に反応されにくい。

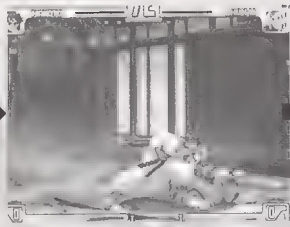
そこで問題になるのが、「どのタイミングで前方ダッシュすればいいのか？」だろう。一応相手のスキを見て決めにいくことはできるが、通常技などを出して、よく牽制してくる相手には効果がない。要するに、牽制技でこちらのダッシュを止められてしまうのだ。ダッシュからの唐草を発揮させるためには、こちらも通常技で牽制し、相手側にガードさせる状況を作る必要がある。使っていく主な牽制技は、しゃがみ中Ⓟ、しゃがみ中Ⓚ。ほかにも牽制技はあるが、離れた間合いから出せるものとしてこの2つを選んでみた。そこで疾風の登場だ。疾風はコマンド入力してすぐに攻撃することができるし、ボタンを押しっぱなしにすることで攻撃タイミングをずらすこともできる。これを利用しない手はない。そこで、このボタン押しっぱなしの状態を、「疾風の構え」と仮に呼ぶことにして、これを使った連係の一例を挙げてみる。

例：しゃがみ中Ⓟ→疾風の構え→Ⓚで構えをキャンセル→前方ダッシュから唐草

これは、しゃがみ中Ⓟにキャンセルをかけて疾風を入力して構えることで、相手側に「いくぞ！」と見せかけてガードを誘う。だが、実際はボタンを放して攻撃するわけではなく、Ⓚで構えをキャンセルして、前方ダッシュから唐草を狙いにいくというもの。ここで注意すべきことは、あまり構えを長くとりすぎないこと。長すぎると考える余地を与えてしまうぞ。また、無理に前方ダッシュする必要はなく、牽制に戻るのも手だ。



⬆いくぞ！　と構えてガードを誘発。すかさずⓀでキャンセルして……



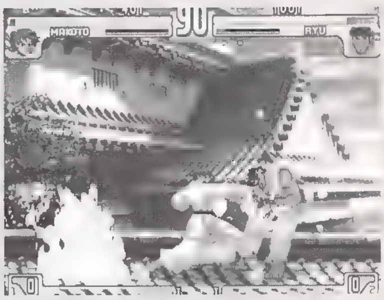
⬆ダ～ッシュなのじゃ～！　さて、吊しにいくぜよ！　おんしゃあ!!



⬆大成功！　かけ声を合図に立ち強Ⓟ→強疾風をぶちかますんじゃ！

唐草は2度到来する！

疾風は、構えずに直接出してガードされると、確実に反撃を受ける必殺技である。しかし、ヒットすれば、まこと側が若干ではあるが有利になる。疾風ヒット後の選択肢として挙げられるのが、弱唐草、ブロッキング、しゃがみ強Ⓚの3つだ。弱唐草は通常技でまことの攻撃を止めようとする相手キャラを捕らえることができ、ブロッキングは唐草に対して必殺技で反撃を試みる相手に使用する。そして、しゃがみ強Ⓚは、相手が後方ジャンプで唐草を回避しようとするのを、阻止する役割を果たす。相手が唐草をどう回避するのか、よく見極めて選択していこう。唐草→立ち強Ⓟ→疾風のあとに狙うのだ。



⬅疾風ヒット後はお互いに腹のさぐり合い。初めのうちは弱唐草を狙っていこう

スーパーアーツは面白い！

まことのスーパーアーツはどれも個性が強く、プレイヤーによってバラバラに分かれることが予想される。正中線五段突きは決めることができる場面が非常に多く、もっとも安定性のあるスーパーアーツといえる。リープアタックから狙えるのも大きい。暴れ土佐波砕きはヒット後の追い打ちが魅力で、追い打ちをプラスしたときのスタン力はかなり高い。しかし、確実に決められる状況が限定されているので、キャラの位置を把握しなくてはならない。あとは、バクチで決めるか、スタン中を狙うくらいか……。丹田練氣・攻めの型は、攻撃力は上がるがガードができなくなるので、ロマン派の人にお勧めだ。ある意味、一番悩み甲斐がある。



⬅ゲージは長いが、連続技の成功率が高い正中線五段突き。ノーキャンセルで、疾風からも狙える



➡ガードができないため、ブロッキングを強いられる丹田練氣・攻めの型。今後の研究でどう発展するか楽しみ

COMBO BASICS ～基本連続技～

暴れ、乱れて、咲き乱れ……

A／まことの連続技は、種類は少ないが、途中からの分岐が豊富。そして、それらの応用がきくのがこの連続技。強疾風を**正中線五段突き**に代えてもいいし、画面端を背にしていれば**立ち強Ⓟ→中暴れ土佐波砕き**が連続ヒットする。暴れ土佐波砕きがヒットしたあとは、前方ダッシュで相手キャラの下をくぐり、**直上正拳突き・吹上(以下、吹上)→HJキャンセル→ジャンプ強Ⓟ**が狙える。ここでの注意点は、下をくぐったときに相手キャラとまことの位置が逆になるため、吹上のコマンド入力が逆になるという点である。

B／閃空カカト落とし・剣は着地に硬直があるが、ブロッキングされにくい。

C／一応打ち下ろし手刀・颪が立ちヒットでも連続技になるが、画面中央付近で決め打ちしないと連続ヒットにならない。

A 吊るし喉輪・唐草 → 立ち強Ⓟ → 強突進正拳突き・疾風

B 中閃空カカト落とし・剣 → しゃがみ中Ⓟ → 強突進正拳突き・疾風

C 弱打ち下ろし手刀・颪 → 暴れ土佐波砕き(間合いでボタン使い分け)



⬆音で判断するなら「おりゃあ」のあと。絵なら降ろしたとき



⬆立ち強Ⓟを叩き込む！　ボタン連打より目押しで決めよう



⬆そのほうが、キャンセルをかけて強疾風を決めやすい

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

さりげなく近づいて、さりげなく追い込み、豪快に勝つ！　TEXT：アストロ



STRIKE A NEW RIVAL !! Q 対戦基礎

機動力が低いQは、相手に近づくのが非常に困難。相手との間合いを常に把握しつつ通常技を駆使して近づき、一気にラッシュを……と、言いたいところだが近距離戦は苦手。しかし、コマンド投げが決まれば流れが変わるぞ。

基本戦術

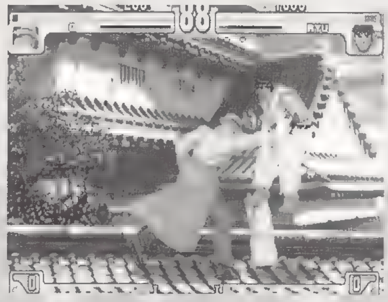
Qの基本的な闘い方を全体を通して見てみると、すべて牽制技から始まっていると言えるだろう。特に、Qは機動力がなく、前方ダッシュからの攻めを得意としないので、基本的な立ち回りを覚えておかないと攻めに移ることができなくなる。まず、中間距離で牽制技として使える技をピックアップしてみたのでこちらを見てほしい。

①立ち強Ⓚ
②遠距離立ち中Ⓚ
③立ち中Ⓟ

これらの技が主に中間距離でのメインとなる技だ。なかでも①は、Qの技の中で最もリーチがあり、なおかつ攻撃力も高い。また、攻撃判定が横方向に対してかなり強い高性能な技なので、相手の下段攻撃をある程度かわしつつヒットさせることができるが、そのぶん空振りしたときのスキも大きいので、この技を出すときは最低でも相手にガードさせるようにしよう。

②は、中間距離よりも若干相手に近い間合いで使うと効果的。この技の性能も①と似ているのだが、②のほうが空振りしたときのスキが小さい。

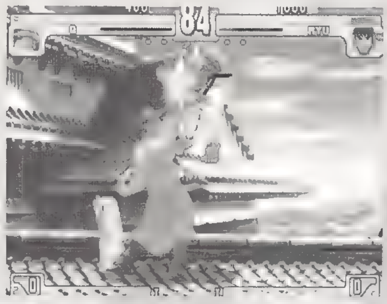
最後に③は、技を出すと、ある程度Qが前進するので、相手の跳び込みを防ぐと同時に、間合いを詰めることができる。



⬅立ち中Ⓟは、技自体に前進力があるため間合いを詰めながらジャンプ攻撃を防げる

Qの対空技

Qには強力な対空技がないが、⬅＋中Ⓟのアッパーは上方向にリーチがある。空中にいる相手を落とすのであれば、先端部分を当てるようにしよう。攻撃判定があまり強くないので、意外とつぶされてしまうのだ。若干読みが必要な技と言える。



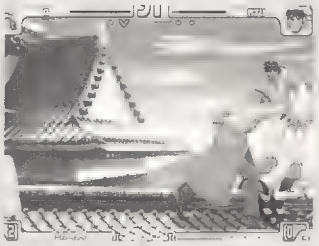
⬅相手が跳び込んできたら早めに⬅＋中Ⓟを出して、空中にいる相手を落とそう

連続技後の攻防

まずは、下のカコミにある**連続技C**を見てもらいたい。実は、このあとの選択さえ間違わなければ一気にラッシュをかけることができる。まず、**連続技C**の最後を飾る⬅＋強Ⓟを空中で当てると、相手は空中で体勢を立て直して着地する。このとき、相手が着地すると同時に捕獲及び痛恨打撃（仮）を重ねてみよう。すると、相手が無敵技、またはジャンプ以外の行動をとると見事に決めることができる。ジャンプで捕獲及び痛恨打撃（仮）を回避しようとしたら、ジャンプをつぶす立ち中Ⓟなどに変えてみるといいだろう。



⬆画面端での連続技成功後は、相手の着地と同時に捕獲及び痛恨打撃（仮）をうまく重ねよう



⬆捕獲及び痛恨打撃（仮）をジャンプで回避する相手は、立ち中Ⓟで落としてしまおう

スーパーアーツの指針

Qのスーパーアーツはどれも高威力で、決めることができれば相手の体力を半分近く奪えるものばかり。だが、Qのスーパーアーツはどれも当てにくく、SAゲージが3つとも同じぐらい長いのでタメるのが非常に困難だ。

スーパーアーツⅠの「突進及び致死連続打撃（仮）」は、技自体に前進力がありリーチもある。また、SAゲージも2つまでストックできるので、EX必殺技を織り交ぜた戦術が可能になる。スーパーアーツⅡの「腹部及び後頭部への痛打（仮）」は、あまりリーチがなく、SAゲージも1つしかストックできない。しかし、Qのなかで一番威力のあるスーパーアーツでヒット後には追い打ちまで決めることができる。また、技の発生も一番早く、起き上がりなどにも使うことができるぞ。そして、最後にスーパーアーツⅢの「爆発を伴う打撃や捕獲（仮）」だが、この技は相手に打撃と投げの2択を迫ることができるというもの。発動するとSAゲージがタイマーに変化してタイマーが切れるか技が成立するまで、何回でも狙うことができる。ただ、与えるダメージを比較すると、打撃のほうは少なく、投げのほうが多い。欠点は、決める機会が少なく、技自体の硬直時間も打撃・投げともにかなり長い点だ。

結論として、確率的にダメージを奪いやすいのはⅠとⅡのスーパーアーツ。Ⅲのスーパーアーツは決めるのが難しいぞ。

COMBO BASICS ～基本連続技～

連続技自体は決めにくいが、超高威力だぞ

A／この連続技は、基本的にSAゲージがないときやブロッキング成功時に狙っていくことができる連続技だ。また、最後の部分を**EX高速度連続打撃（仮）**にしても決めることができ、相手に与えるダメージも大きいので、確実に決められるようにしたい。

B／Qのなかでは最大威力を誇る連続技。最初のジャンプ攻撃と、腹部及び後頭部への痛打（仮）のあとに決める突進頭部打撃（仮）が非常に難しい。また、相手の背中が画面端の場合は、少し下がって**中突進頭部打撃（仮）**を出すといい。

C／この連続技は画面端限定で、捕獲及び痛恨打撃（仮）を強で決めないと、突進頭部打撃（仮）がヒットしない。また、キャラによって空中に打ち上がる高さが違うので注意しなくてはならない。

A 近距離立ち中Ⓚ → 高速度連続打撃（仮）

B ジャンプ強Ⓟ → 近距離立ち中Ⓚ → 弱突進頭部打撃（仮） SA→ 腹部及び後頭部への痛打（仮） → 強突進頭部打撃（仮）

C （画面端限定）　強捕獲及び痛恨打撃（仮） → 弱突進頭部打撃（仮） → ⬅＋強Ⓟ

連続技B



⬆ジャンプ攻撃を当てたあと、立ち中Ⓚ→必殺技とつなぎ　⬆SAキャンセルで腹部及び後頭部への痛打（仮）を出す　⬆最後は突進頭部打撃（仮）。タイミングは少し待ってから



舞台は空！ ヒットアンドアウェイで翻弄せよ!!

TEXT：C・LAN

STRIKE A NEW RIVAL !! トゥエルヴ 対戦基礎

地上戦がやや不得手なのがトゥエルヴの悩みの種。しかしそれを補うのが豊富な空中でのバリエーション。ジャンプ自体は遅いが滑空と強力なジャンプ攻撃を駆使して闘おう。もつれたあとの「どさくさ投げ」も重要なダメージソースだ。

飛び立つ前に……地上戦について

トゥエルヴは空中からの多彩な攻めを得意とするが、地上・空中ともに継続的な攻めを構築しにくい。特に地上戦はていねいに単発の打撃技を当てていく必要がある。

中間距離では立ち中Ⓟ、しゃがみ中Ⓚが牽制に向いている。共に先端を当てるつもりで出そう。

間合いが離れたときは長いリーチを誇る立ち強Ⓚが強い。破状に伸びた足は根元以外なら通常技でつぶされることはない。大振りなので読まれて跳ばれると非常に危険。単調にならないように。

ドリル状のしゃがみ強Ⓚはガードされるとしゃがみ状態で11フレームものスキを作ってしまう諸刃の剣。リスクが大きすぎるので基本的には使わない。せめてガード回数が2回以下になるように、先端を当てていこう（硬直差は同じ）。

トゥエルヴには必殺技やスーパーアーツを絡めた「出し切れる連続技」が少ないため、近距離戦は投げにいくか跳ぶための前動作として「相手を止める」意味合いが強い。刻む場合は弱技を絡めた連係重視で。しゃがみ弱Ⓚを散らし、投げやリープアタック、キャンセルN.D.L.などを混ぜよう。しゃがみ弱Ⓚをブロッキングされるなら下段ブロッキング不可の近距離立ち中Ⓟを使うといい。

対空技には早めの立ち強Ⓟとしゃがみ中Ⓟ、⬅＋中Ⓚが適している。立ち強Ⓟはジャンプ防止に振り回すのも有効だが、空振りのスキが大きいので多用はできない。また空中ブロッキングされるとジャンプ攻撃からの連続技が確定するので、基本的には使用頻度を抑えるべき。実質的には反撃を受けにくい早めのしゃがみ中Ⓟ、ブロッキング対策のA.X.E.が能動的な対空技と言える。



⬅立ち中Ⓟは戻りが早いので、上段であることはあまり気にならない



➡地上で最も当てたい通常技がこの立ち強Ⓚ。モーションは大きいが判定はゲロ強

スーパーアーツ選択の指針

●**X.N.D.L.**

ガード時のスキが大きく、発生前につぶされるので連続技、反撃技専用と見るべき。ブロッキング後、ジャンプ強Ⓚヒット後にしゃがみ弱Ⓚや立ち中Ⓚから出していきたい。飛び道具にもいい。

●**X.F.L.A.T.**

確定状況は立ち中ⓀからのHJキャンセルしかないが、空中戦では強力。相手のジャンプに合わせればダメージ源としての期待値は高い。ただしゲージは1本でX.N.D.L.よりも長く、かつ空中ヒット時はダメージが激減するのが難。

●**X.C.O.P.Y.**

相手キャラを使えることが大前提。

消えるパーソナルアクション

トゥエルヴのパーソナルアクションは約5秒間画面から姿を消すという特殊なもの。攻撃を受けるかコマンドを再入力することで姿を現わす。

安全に使える機会は**T.R.W.**（⬅＋弱Ⓟ＋弱Ⓚ）のあと。**F.L.G.**（➡＋弱Ⓟ＋弱Ⓚ）からも一応可能だが、相手にリバーサル気味の突進型スーパーアーツやEX必殺技を出されると、消えるモーション中にくらってしまう。F.L.G.後は相手キャラによってパーソナルアクションの頻度を変えよう。

首尾よく消えることができたらジャンプして、相手が跳んできた場合はD.R.A.（X.F.L.A.T.）が手堅い。地上にいた場合は前方ダッシュや低空滑空で近寄って攻撃しよう。

本領発揮！ 空中戦

トゥエルヴにとって、地上戦よりもはるかに重要なのが空中戦。空中では必殺技2種のほかに滑空ができ、レバーを⬋・➡と素早く入れれば低空滑空も可能。これらを駆使して空中から変幻自在の攻撃を仕掛けていくのだ。

ジャンプ攻撃の中では強Ⓚの判定が強く、一方的に落とされることはほとんどない。めくり能力もあるので、相手に接近したら単純にこの技で跳び込むのが1つの選択肢となる。打点を低くすることは考えず、頂点付近で早めに出すこと。めくりは露骨に狙わず、相手の頭に乗せる感じで。

これにブロッキング対策の「スカし投げ」と空中A.X.E.も混ぜよう。空中A.X.E.は攻撃判定が強く長い時間出つづけるため、対空技でも落とされにくい。空中で一瞬停滞するのでタイミングをずらす効果もある。

D.R.A.は地上の相手にガードされると反撃を受けるので奇襲的な使い方はあまり好ましくない。X.F.L.A.T.にも言えるが基本は空対空。空中戦に絞って出していこう。空中ブロッキング、対空ブロッキング後にEXで出すのもいい。

ジャンプ強Ⓟは根元に攻撃判定がないので、垂直ジャンプも交えつつ先端を当てるようにする。

これら一連のジャンプ攻撃に加わるのが滑空。メインは低空滑空。弱＆中攻撃ならば簡易版リープアタックと言えなくもないが、モーションが大きいのでガードを崩すまでには至らない。それよりも中間距離から相手に急接近する目的で使おう。強Ⓟが強力だが、滑空高度が低すぎたり、近いと当たらないのでスカし投げを狙うのも手。近いときは弱Ⓟ、中Ⓟで。中Ⓚは出が遅いが着地後連続技につなげやすい。なお、滑空中にX.F.L.A.T.は出せない。



⬆低空滑空のテンポが単調にならないように気をつけよう

COMBO BASICS ～基本連続技～

決め打ち御法度！ チャンスを逃さず確実に叩き込め！

A／ジャンプ強Ⓚの打点が高くても構わないが、X.N.D.L.のコマンドを入れ込んだしゃがみ弱Ⓚを決め打ちしないと難しいため、ブロッキングされやすいのが難。なお「弱攻撃→X.N.D.L.」は、リュウ、ケン、ショーン、豪鬼、ネクロ、ユリアン、Q、トゥエルヴといったキャラには画面端でないとつながらないので立ち中Ⓚのほうが安全だ。

B／A.X.E.を1段目でSAキャンセルする。正面からでも入るが打点をかなり高くしないとA.X.E.が空振りしてしまうので注意。めくりジャンプ強Ⓚなら確実。

C／これもめくりのほうがやりやすい。HJキャンセルは立ち中Ⓚから、やや大げさにコマンドを入力する感じで。

その他／画面端ならEX N.D.L.から追い打ちできる。立ち強Ⓟが無難。

A ジャンプ強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓚ → X.N.D.L.

B ジャンプ強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓚ → 弱A.X.E. → X.N.D.L.

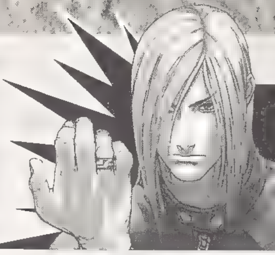
C ジャンプ強Ⓚ → 立ち中Ⓚ → X.F.L.A.T.



⬆この連続技は、ジャンプ強Ⓚの打点が重要

⬆立ち中Ⓚから素早く⬇⬋⬅⬉⬇⬋⬅＋Ⓚを入力

⬆X.F.L.A.T.が、この間合いで出ればOK



距離別の戦術を確立すれば、完成形が見えてくる

TEXT：ちゃっきー

STRIKE A NEW RIVAL !! レミー 対戦基礎

近距離から遠距離まで、あらゆる距離に応じた技を持っていることが、レミー最大の長所といえる。変化する対戦のなかで状況をすばやく判断し、的確な技選択ができること。レミーの強さを引き出すためには、これが必須事項になる。

地上戦は、距離別の戦術が最重要課題

レミーは、近距離から遠距離まであらゆるレンジに対応した技を持っており、そのことが長所の1つにもなっている。まずは、地上戦の最重要課題となる距離別の戦術を組みたててみよう。

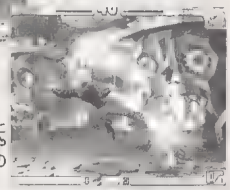
近距離は、通常技を中心に据える。しゃがみ弱Ⓚやリープアタック、投げ、近距離立ち中Ⓚで連係を構成しつつ、少し距離が離れたら、リーチの長い下段技となるしゃがみ中Ⓚ、下段技に強い遠距離立ち中Ⓚを使う。ダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚも魅力だが、慣れた相手には2発目をブロッキングされる可能性もある。この技を使うなら、必ず先端部分ぎりぎりを当てるように意識しよう。

これらに加わる選択肢としては、キャンセル可能なしゃがみ中Ⓟが挙がる。キャンセルからは、ヴォルテュの残光・パス(以下パス)を軸に、少し離れていたら弱の冷たく蒼いルグレ(以下ルグレ)もいい。また、リープアタックやジャンプを止める選択肢として遠距離立ち中Ⓟも役立つ。これも、読まれない程度に混ぜていくと効果的だ。

中間距離以上の間合いでは、2つの飛び道具にルグレを加えた3つの必殺技が活躍する。飛び道具で牽制しつつ、前方ダッシュや(ハイ)ジャンプ、ルグレにつなぎ、中間距離の基本連係としよう。もちろん、ルグレは間合いによって弱・中・強を使い分けること。ガードされたら、通常技を使った連係のほか、ブロッキングも効果的だ。また、画面の端と端ぐらいの遠距離になったら、EX飛び道具も混ぜると、連係に厚みが出る。



⬅遠距離立ち中Ⓚは、下段技に強いのがポイント。下段ブロッキング対策としても使っていこう



➡中間距離では、飛び道具とルグレを中心に。立ち中Ⓚやしゃがみ中Ⓚ後なども、この選択肢を使う

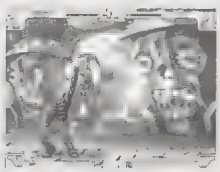
ジャンプへの対抗策

地上戦を得意とするレミーにとって、ジャンプ対策は緊急課題といえる。システム上タメてばかりでは闘えないことに加え、空中ブロッキングも考えると、当然マ・シェリの悲哀(以下マ・シェリ)だけでは対処できない。

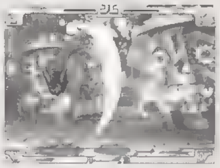
タメがないときは、追い打ちが狙えるしゃがみ強Ⓟが基本。ブロッキングされたときの危険性は高いが、位置によっては相手が背後側に落ち、大きな反撃をくらわないで済むケースもある。そして、もう1つは発生の早い遠距離立ち中Ⓟ。こちらはスキが小さく、ブロッキングされても比較的安全だ。ヒット後は前方ダッシュからの選択肢とその場からのルグレで、相手の着地に選択をかけよう。

タメが完成しているなら、ブロッキング対策も立てやすい。早出しのマ・シェリを主体にしつつ、相手が空中ブロッキングを早めに入れてくるようなら、無敵時間のあるEXマ・シェリ、あるいはしゃがみ強Ⓟを引きつけて出す。この3つの選択でタイミングをずらし、相手に跳び込みにくいという考えを植え付けられればしめたものだ。

結論としては、ガードや対空ブロッキングを狙いつつ、グラップディフェンスを用意する、あるいはこちらもジャンプして対応するなどの堅い選択肢も必要。軌道が低いキャラや、ジャンプからの選択肢を多く持つキャラ相手は、特に注意したい。



⬆しゃがみ強Ⓟは見返りの大きい対空技。リスクは高いが……



⬆マ・シェリは早出しを基本にし、相手の狙いをはずしたい

スーパーアーツの選択

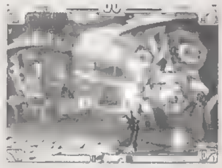
レミーが持つ3つのスーパーアーツのうち、魅せ技以上の価値がない傷心のノクテュルヌは除外するとして、ほかの2つは十分に迷う価値がある。

まず安定するのは、ヴィエルジュに安息を。しゃがみ中Ⓟキャンセルでつないだときの安定度が最大の理由だ。また、リープアタックの先端をヒットさせたあとにつなぎやすい、近距離立ち中Ⓚからノーキャンセルで連続技にできるなど、発生の早さを活用できる場面は多い。これを選択することで、対空防御が大幅にアップすることもプラス要素だ。SAゲージが長めとはいえ、スーパーアーツを1つに絞りたいなら、これを選んでおくことをオススメしたい。

憤怒のシュペルノーヴァ(以下シュペルノーヴァ)は、スキのなさが長所。これを利用すれば、ヒット確認できない連続技も実戦レベルになる。例えば、しゃがみ弱Ⓚ→キャンセルシュペルノーヴァ。攻めにこの選択肢を織り込んでいくことで、下段攻撃に厚みが出せる。欠点は、しゃがみヒット時にしゃがみ中Ⓟ→キャンセルシュペルノーヴァが安定しないこと。背の低いキャラクターには密着でもつながらないほか、そのほかのキャラ相手でも、距離が遠いと連続技にならない。逆に、背が高く、かつ攻めるチャンスの多いヒューゴーやユリアンなどが相手のときは、かなり効果大だ。



⬆リープアタック先端ヒット後は、スーパーアーツのチャンス



⬆シュペルノーヴァは確認なしでOK。例えばしゃがみ弱Ⓚから

COMBO BASICS ～基本連続技～

素早い対応と的確な状況判断で最大コンボを叩き込め！

A／対空技からの基本コンボ。しゃがみ強Ⓟを地上の相手にヒットさせると、ルグレを入れるのはやや難しい。一部のキャラクター相手や画面端なら、ルグレ後さらにマ・シェリほかで追い打ちできる。

B／画面端限定のコンボ。マ・シェリはダッドリー、ユン、ヤン、エレナ、いぶき、オロに入らない。シュペルノーヴァをカス当たりさせてマ・シェリなどで追い打ち……というコンボも可能。

C／主に、ブロッキング後に狙いたいコンボ。タメがない状態で出せるのがポイントだ。とっさの反撃や、ジャンプ攻撃からの連続技としても活躍する。

その他／ヒット確認しやすい**しゃがみ中Ⓟ→キャンセルパス→SAキャンセルスーパーアーツ**もオススメ。ただし、距離が遠いとつながらないので注意しよう。

A しゃがみ強Ⓟ ➡ マ・シェリの悲哀or冷たく蒼いルグレ

B 投げ(弱Ⓟ+弱Ⓚ) ➡ マ・シェリの悲哀or憤怒のシュペルノーヴァ

C しゃがみ中Ⓟ ➡ 憤怒のシュペルノーヴァorヴィエルジュに安息を

その他



⬆通常時にヒット確認してつなげたいコンボ。しゃがみ中[illegible]

⬆キャンセルパス。しゃがみ中[illegible]

⬆SAキャンセルでスーパーアーツまでつなぐ。距離に注意



スピードとパワーを兼ね備えた異端の重量級！

TEXT：VMT-RED

STRIKE A NEW RIVAL !!
アレックス 対戦基礎

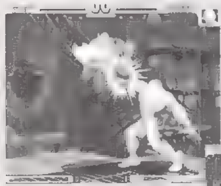
意外と何をすればいいかが分かりにくいキャラ。まずは跳び込みからの基本的な連係、連続技をマスターしよう。さりげなくタメを作り、読まれないようにスラッシュエルボーを出していくことも脱・初心者への第一歩。

基本行動・オフェンス編

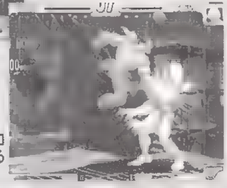
アレックスはジャンプが鋭く軌道も低いため、跳び込みから連続技を狙ったり、ラッシュをかけるのが強いキャラだ。跳び込みからのメインの狙いは、ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓚ→弱orEXフラッシュチョップという連続技。ただ、この連続技ばかり狙っていても、そんなにジャンプ強Ⓟをくらってくれる相手ばかりではないだろう。ジャンプ強Ⓟばかりだと、攻撃タイミングが単調になるのでブロッキングもされやすい。そこで必要になってくるのが、空ジャンプ（技を出さないジャンプ）からの通常投げ、俗に言う「スカし投げ」という選択肢だ。アレックスは通常投げの間合いが広いので投げ合いにも強く、通常投げ自体のダメージ、スタン値もばかにならないものを持っている。相手の全体力の30%以上は通常投げで減らすぐらいの考えでいこう。もちろん、着地点の投げ合いでグラップディフェンスになることも多いわけだが、それはそれでOK。スカし投げのプレッシャーを感じている相手は、いざジャンプ強Ⓟをブロッキングすることに成功しても、デカイ反撃（着地に連続技）を入れづらくなるからだ。

さて、スカし投げを多用するにあたって重要なのが、相手の出してくる対空技を空中ブロッキングで防ぐこと。スカし投げの多用は、空中ブロッキングという「後ろ盾」があってこそ本当に威力を発揮するものなのだ。空中ブロッキングに成功すれば、状況によってはかなり大きい反撃を入れることができるので、少々対空技をくらっても気にしないでいこう。

跳び込みに適した間合いというのは、弱のスラッシュエルボーを出すのにちょうどいい間合いでもある。いくらアレックスの跳び込みが強いといっても、ワンパターンな跳び込みばかりでは対処されやすくなってしまうので、弱のスラッシュエルボーによる「横押し」も混ぜていこう。弱のスラッシュエルボーの「間合いによるプレッシャー」を感じた相手は、アレックスの跳び込みを「地上で受ける」ケースが多くなるはずだ。弱のスラッシュエルボーはスキが小さいので、読まれていなければ反撃を受ける危険性は低い。



◆ある程度空中ブロッキングができれば、ローリスクでスカし投げを仕掛けられる



➡状況によっては、空中ブロッキング後に大反撃ができる場合もある

基本行動・ディフェンス編

対空技としてはしゃがみ強Ⓟがいい。2段技で着地のスキも小さく、空中ブロッキングされた場合も大反撃は受けにくい。1段目or2段目どちらかのみがヒットしたり、相打ちになったときは、エアニースマッシュ（強orEXがいい）で空中コンボが狙えるという大きなオマケも付いてくる。

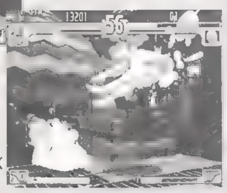
エアニースマッシュ（以下エアニー）そのものを対空に使うのは、あまりオススメできない。つぶされやすい上、着地のスキがデカイので、空中ブロッキングされた場合のリスクが大きすぎるからだ。弱～強のエアニーは基本的には空中コンボ用と割り切って、ジャンプ攻撃で空対空迎撃したほうがいいだろう。ただし、無敵があるEXエアニーだけは別で、相手がジャンプ攻撃を出してくると読んだら、引きつけて出せばかなり強い。

アレックスは密着戦でラッシュをかけられるのは苦手なキャラなので、地上からダッシュなどで接近してくる相手をうまく追い払うことも重要。

弱～強のフラッシュチョップ、➡＋中Ⓟ、しゃがみ中Ⓟ、遠距離立ち中Ⓚなどをうまく振り回して、アレックス側が仕掛けやすい間合いより内側に入られないようにしていこう。ときには、後方ジャンプで逃げるのも重要な選択肢だ。



◆対空技として非常に優れているしゃがみ強Ⓟ。当り方によっては追い打ち可能



➡画面端なら、立ち中Ⓟ→EXエアニースマッシュも可能

スーパーアーツワンポイント

アレックスのスーパーアーツは、3つともそれぞれに強い部分を持っていて、どれを選んでもそれぞれの技を生かした闘い方ができる。

ハイパーボムは、ブロッキング後の反撃として決めるのが一つの理想で、これができればかなり強い。密着戦になった場合に、相手が投げや技を出してきそうなところで出すのもいいが、これはやや不確実。相手が技を出していなければ、ジャンプで簡単に逃げることができるからだ。相手の跳び込みの着地に重ねて対空っぽく使う手もある。

ブーメランレイドはガードされると大反撃を受けやすいので、連続技用として堅実に使いたい。

スタンガンヘッドバットは、ゲージが短いわりに決まってしまえばハイパーボム以上のダメージとなるので、大事に温存しすぎないようにしたい。ハズしても大きな反撃を受けにくいので、バクチ気味に多用して、回転を良くしていこう。

COMBO BASICS ～基本連続技～

重量級にしてはコンボが面白いキャラだ

A／中or強のフラッシュチョップヒット時は、さまざまな追い打ちが可能。密着時は**パワーボム**か**近距離立ち中Ⓚ→弱orEXフラッシュチョップ**、少し距離があったら**◆＋強Ⓟ**、さらに離れていたら**しゃがみ強Ⓚ**を入れよう。スーパーアーツも3種すべてつながるが、スタンガンヘッドバットのみSAキャンセルが必要。

B／跳び込みからや、ブロッキング後に狙っていきたい連続技。ゲージがない場合や、使いたくない場合は**近距離立ち中Ⓚ→弱フラッシュチョップ**でガマン。

C／本文の対空の記事を参照。

D／画面端、初段空中ヒット限定。大道芸っぽいが、画面端で空対空ブロッキングした場合は実戦でも狙っていける。

E／ヒット確認は難しい。本作ではEXの2段目キャンセルはカス当たりになる。

A 中 or 強フラッシュチョップ → 各種追い打ち

B 近距離立ち中Ⓚ → EXフラッシュチョップ → ブーメランレイド

C しゃがみ強Ⓟ → エアニースマッシュ

D（画面端） フライングクロスチョップ（空中ヒット） → 立ち中Ⓟ → EXエアニースマッシュ

E スラッシュエルボー → ブーメランレイド

持ち前の機動力で相手を翻弄。パワー不足はラッシュ力で補え！　TEXT：若人



STRIKE A NEW RIVAL !! ユン 対戦基礎

ユンは高性能な通常技を多く持っているが、それらはリーチがないため中間距離では力を発揮できない。まずは、相手に近づく手段として雷撃蹴の使い方を知り、そして、その後の選択肢としてラッシュの掛け方を知っていこう。

雷撃蹴を攻勢の主軸に

雷撃蹴は滑空スピードが速いため、通常の跳び込みと比べて相手に反応されにくいという利点がある。また、それと同じくブロッキングもされにくい。まずは、ここからさまざまな連係を組み立てて、闘いのペースを握っていこう。

雷撃蹴後は以下の5つの選択肢で攻め立てる。

1.しゃがみ弱Ⓚ（上段ブロッキング対策）
ヒット時は「基本連続技D」を決めにいく。ガードされていた場合には、リープアタックやしゃがみ中Ⓚなどに切り換え、連係を立て直していこう。

2.ターゲットコンボ④（下段ブロッキング対策）
近距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→⬅＋強Ⓟのターゲットコンボ。ガードされていたら2発目で止めて攻勢を維持。ヒット時は出し切って連続技にしよう。

3.投げ（ブロッキング＆ガード対策）
雷撃蹴の打点にもよるが、タイミング次第では投げが成立しない場合があるので、若干間隔を置いてから投げにいくといい。また、前方転身も同じ。

4.リープアタック（しゃがみガード対策）
ヒット状況はほぼ密着なので、硬直差は若干有利程度。無難にいくなら後方ジャンプで仕切り直し、プレッシャーをかけるなら垂直ジャンプで5の選択肢に持ち込む。相手のクセを読み、手を出してくることが分かっていればブロッキングを狙い、ガードに徹しているのなら攻勢に移るのもありだ。

5.再度ジャンプ（相手にプレッシャーをかける）
ジャンプ後は再度雷撃蹴、またはジャンプ強Ⓟ、TC①（ジャンプ弱Ⓟ→➡＋強Ⓟ）、空ジャンプからの投げなどを使い分けていく。なお、対空技を出される可能性があるので、空ジャンプを用いる際は、空中ブロッキングの入力を忘れずに。

以上が雷撃蹴からの選択肢。『3rd』では雷撃蹴から連続技が入りにくいので、相手のブロッキングや行動を常に想定して攻め立てることが大切だ。

なお、雷撃蹴は中間距離から不意に出す、または垂直ジャンプで相手の様子を伺い、スキをついて出すというのが主な仕掛け方。この2つに、4の選択肢後のジャンプと5の選択肢を加え、ここに後述する「雷撃蹴の使い分け」を織り交ぜれば戦術の幅が広がり、相手を翻弄できるに違いない。



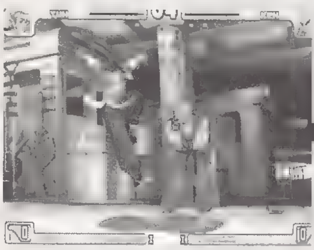
⬅雷撃蹴は中間距離から前方または垂直ジャンプから繰り出し、相手に近づきつつ攻勢に移る



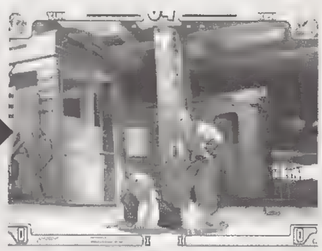
➡ヒット後の連続技は前作より決まりにくいので、相手に選択を迫ることを先行させていこう

雷撃蹴の使い分け

上記の攻めを見せておくと、相手はガードしがちになるか、雷撃蹴にブロッキングを狙ってくるはずだ。後者の場合はブロッキングされた時点で攻めが終わり、反撃を受けてしまい非常に厄介なので、特に注意しなければならない。そこで雷撃蹴の降下角度の違いを利用して相手の目の前に着地し、しゃがみ弱Ⓚや投げなども狙っていくべきだ。中間距離からの跳び込みは距離に応じて中と強の雷撃蹴を使い分け、前述の4と5の選択肢から出す場合には、最も降下角度が深い弱雷撃蹴を使うといいだろう。



⬆雷撃蹴に対し、ガード、またはブロッキングを狙うようになってきたら、すかし雷撃蹴



⬆相手の目の前に着地し、しゃがみ弱Ⓚ×2からの連続技や投げなどを狙っていこう

スーパーアーツ選択の指針

3種類あるスーパーアーツ。まずは揚炮についてだが、これは汎用性の高さと威力面から見て、最も優れたスーパーアーツといえる。あらゆる状況から連続技に絡めることができ、対空性能も抜群だ。ただし、SAゲージが長いためタマりにくく、ストック数が1という欠点もある。次に槍雷連撃。こちらはゲージが短く、ストック数が3と多い。そのため、EX必殺技も多用でき、SAゲージにあまり気を使う必要がないのが利点だ。また、突進力と全身無敵があるので、反撃技や割り込み技として効果を発揮するぞ。ただし、揚炮と比べて連続技で狙える状況が若干少なく、威力が低い。一撃に欠けるスーパーアーツだ。最後に幻影陣。前作ではゲージが短い上に超絶ダメージを与えられ、オフェンシブにもディフェンシブにも使うことができたため、最強のスーパーアーツの名をほしいままにした。しかし、『3rd』では連続技を決めたときの総合ダメージが低く、発動後に若干硬直時間があるため、ディフェンシブな使い方もあまり有効ではない。『3rd』の幻影陣が今後どう発展するのか？　それは不明だが、2冊目で詳しく解説したいと思う。とりあえず現状ではオススメできない。



⬆一発を狙うなら揚炮。連続技をバンバン決めたいなら槍雷だ

COMBO BASICS ～基本連続技～

ターゲットコンボからスーパーアーツを決めろ!!

A／揚炮を組んだときの基本連続技。3発目にSAキャンセルをかける。
B／弱鉄山靠のSAキャンセルは多少コツが必要。➡⬇⬊＋弱Ⓟ➡⬇⬊➡＋Ⓟとゆっくり入力すればやりやすい。
C／EX鉄山靠を用いたときに、相手の吹き飛ぶ方向が画面端だった場合は、弱絶招歩法による追い打ちが可能だ。
D／下段始動の貴重な連続技。密着からしゃがみ弱Ⓚ2発を目押し（厳密には連打キャンセル）でつなげ、キャンセル弱絶招歩法で締める。コマンド入力難度は一気に上がるが、弱絶招歩法を揚炮、または槍雷連撃にすることもできる。
その他／単発ヒット確認連続技で使っていきたいのは、しゃがみ中Ⓟ。ここから揚炮、またシビアではあるが槍雷連撃をノーキャンセルで決められる。

A 近 or 遠距離立ち中Ⓟ TC 立ち強Ⓟ TC ⬅＋強Ⓟ SA 揚炮 ➡ 中鉄山靠 ➡ 強絶招歩法

B 近距離立ち弱Ⓟ TC 立ち弱Ⓚ TC 立ち中Ⓟ ➡ 弱鉄山靠 SA 揚炮 or 槍雷連撃

C 前方転身 ➡ しゃがみ中Ⓚ ➡ 中絶招歩法 or EX鉄山靠 or 槍雷連撃

D しゃがみ弱Ⓚ（×2） ➡ 弱絶招歩法



快跑の追加でますます機動力アップ！　相手を翻弄しラッシュで押し切れ！　TEXT：GED

STRIKE A NEW RIVAL !!
ヤン　対戦基礎

雷撃蹴による機動力の高さに加え、新技「快跑」によってますますトリッキーな連係が可能になったヤン。リーチの短さは否めないが、接近時のラッシュは相変わらず強力だ。パワー不足は手数でカバーすべし。

虚実を織り交ぜた雷撃蹴でまとわりつこう

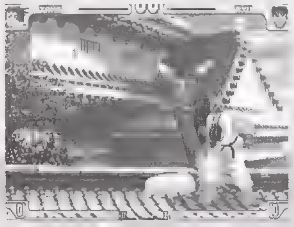
降下速度が速く、弱中強によって角度に変化をつけられる雷撃蹴は、通常のジャンプ攻撃より対応されにくく、攻めの主軸となる技。ヤンはリーチやパワーに欠けるぶん、近距離における手数で勝負するタイプなので、接近や連係の手段として最大限に活用していこう。

雷撃蹴の基本は、「なるべく低空で出し、相手の足元に当てる」こと。低空だと反応されにくく、打点を下げることによって連続技も狙えるからだ。迎撃されるか、ブロッキングされるまでは、まずこれを狙っていこう。

対空技で落とそうとする相手には、急角度で降下する弱雷撃蹴で手前に着地したり、空中ブロッキングを狙っていく。対空技を空振りさせて着地できたら、しゃがみ中Ⓚ→キャンセル蟷螂斬などの連続技を狙っていこう。手前への着地はリーチの長い技や昇り攻撃に弱いので、その傾向が強い場合は空中ブロッキングにすること。もちろん、バレバレの対空技に対しても最良の選択肢だ。

ブロッキングを狙っている相手には、「ギリギリ当てないように着地して投げる」のが効果的。ガードしているようなら追加ダメージが望める前方転身を狙い、投げや暴れ傾向にあるなら発生の早い通常投げを狙おう。通常投げはスタン値が高く、起き攻めもしやすい膝蹴りがオススメ。

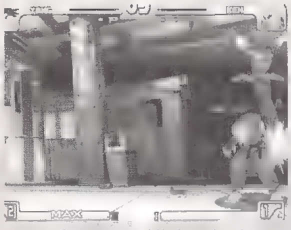
画面端のキャラにはめくり雷撃蹴も有効だ。相手を跳び越すように雷撃蹴を使うだけなのだが、細いキャラには入らない点に注意。相手を跳び越してから弱雷撃蹴を使えば画面端以外でもめくれるが、跳び越したあとはコマンドが左右逆になる点に注意。また、起き上がりに重ねるなら画面端、中央を問わずめくりが可能。単純に相手の背後に雷撃蹴を重ねるだけだが難度は高い。



⬆反撃されないように打点は低く。低く当てれば近距離立ち中Ⓟなどにつながるぞ



⬆ブロッキングには「スカし投げ」が有効。目の前に落ちるコントロールが重要だ



⬆さりげなくめくり（逆ガード）になっている。前作にもあったね

ヒット確認蟷螂斬を覚えよう

まず覚えて欲しい連続技は、「しゃがみ中Ⓚ→蟷螂斬」と「近距離立ち中Ⓟ→蟷螂斬」の2つ。前者は下段からの連続技で、後者は立ち、しゃがみともにガード可能だが、ブロッキングを狙ってくる相手に対し、下段と対になる重要な選択肢だ。

どちらの連続技も、とりあえず蟷螂斬の1発目までを決め打ちし、ヒットしていたら2発目以降の追加入力を行う。蟷螂斬の1発目はスキの小さい弱を使い、2発目以降は攻撃力の高い強を使おう。1発目（弱）をガードされたらそこで止め、リープアタックやブロッキングなどの連係へと変化させていく。もちろん、ヒットしていたら最後まで出し切ってダウンを奪い、起き上がりを攻めるのだ。



⬆重要なダメージ源となるヒット確認連続技。

快跑から選択を強いる

高速移動技の快跑は、相手をすり抜けて裏に回れるという性質を持つ。主に弱と中はその移動距離差を利用した連係に、強は端に追い込まれたときの脱出に使っていく。

弱と中の使い分けの一例としては、「しゃがみ中Ⓚキャンセル快跑」という連係がある。どちらも相手の背後になるが、弱快跑だと密着、中だとわずかに離れた間合いに出現する。弱からは主に投げを狙い、中からはブロッキングやしゃがみ中Ⓚなどを狙っていくといい。

移動途中にもしっかりやられ判定があるので乱用は禁物だが、中間距離で見合っている状況でいきなり快跑を出し、投げを狙うという手もある。



⬆快跑は攻めてこそ真価を発揮する技だ。

スーパーアーツ選択の指針

雷震魔破拳は、攻撃発生が遅いために確定状況が少ないというのが最大の欠点。ゆえに発動時の画面暗転を見てからブロッキングされてしまうわけだが、無敵時間の長さとガードされたときのスキのなさは、カウンター技としての大きな魅力。

転身穿弓腿は、攻撃発生が早く、空中の相手も拾えるので連続技として使える状況が多いのが最大の利点。飛び道具へのカウンター技としても有効。最も実戦的なスーパーアーツだ。

星影円舞は、驚くべきSAゲージの短さと多彩な連係が組めるところが最大の魅力。ただ、発動から行動可能までが遅いので、効果的な使いどころは少ない。今後の研究次第で伸びるか!?



⬆相手を選ばず、使いやすい転身穿弓腿。

COMBO BASICS ～基本連続技～

下段からの蟷螂斬をマスターせよ！

A／上でも解説しているヒット確認連続技で、使用頻度も最も高い。

B／立ち中Ⓟ始動のターゲットコンボからの転身穿弓腿。雷震魔破拳はカス当たりなので、トドメ以外に使う必要はない。

C／対空の近距離立ち中Ⓚから中穿弓腿で追い打ちする空中コンボ。ダメージは落ちるが、Ⓚはキャンセルしてジャンプ攻撃でも追い打ちできる。

D／前方転身後の連続技。ダメージ重視ならスーパーアーツにつなごう。

E／前方転身からEX穿弓腿で浮かせ、転身穿弓腿で拾う空中コンボ。立ち弱Ⓟからキャンセル快跑につなぎ、着地を再び投げてしまうのも面白い連係だ。前方転身からではないが、**近距離立ち強Ⓟ→強穿弓腿**などから同様の技で拾うこともできるぞ。

- A しゃがみ中Ⓚ or 近距離離立ち中Ⓟ → 蟷螂斬(×3)
- B 近 or 遠距離立ち中Ⓟ → 立ち強Ⓟ → ⬅＋強Ⓟ → 転身穿弓腿 or 雷震魔破拳
- C 近距離立ち中Ⓚ → 中穿弓腿
- D 前方転身 → しゃがみ中Ⓚ → 蟷螂斬 or 雷震魔破拳 or 転身穿弓腿
- E 前方転身 → EX穿弓腿 → 転身穿弓腿 or 立ち弱Ⓟ

一生修行は伊達じゃない！

TEXT：K-TAN

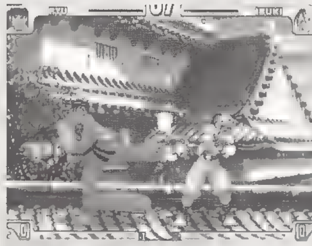


STRIKE A NEW RIVAL !! リュウ 対戦基礎

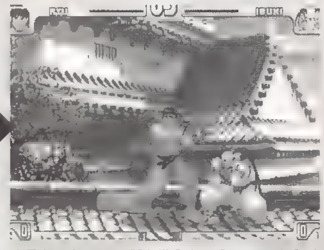
守るときのガードは堅く、攻めるときのラッシュは激しく……そんな理想的な闘い方ができるのがリュウだ。打撃の一つ一つが重く、破壊力は抜群。フェイントなどのまやかしはない！　出した拳はそのまま叩き込むのみだ!!

まずは腹のさぐり合い。攻めと守りを切り換えろ！

中間距離でウロウロしつつ、通常技で牽制することで、相手の出方をうかがう。牽制として出す技は、遠距離立ち中Ⓚ、遠距離立ち強Ⓚ、遠距離立ち中Ⓟ、しゃがみ中Ⓚ、しゃがみ強Ⓚ(これはガードさせる)だ。これに、波動拳も混ぜていこう。出しておけば、当てなくともゲージをタメることができる。その最中に、リープアタックや前方ダッシュを使って間合いを詰め、投げ、しゃがみ弱Ⓚ、近距離立ち中Ⓚ、しゃがみ中Ⓚ→キャンセル竜巻旋風脚を狙いにいくのだ。投げは牽制技で怯んだスキに、しゃがみ弱Ⓚは2発から真空波動拳、真・昇龍拳狙い、近距離立ち中Ⓚは下段ブロッキングつぶし、しゃがみ中Ⓚ→キャンセル竜巻旋風脚はダメージとスタン値を与えるために決め打ちしていく。最初は、投げとしゃがみ弱Ⓚの2択でいいだろう。投げはグラップディフェンスになってもリスクは負わないし、しゃがみ弱Ⓚはガードされても、そこからまた前方ダッシュで接近して選択を迫ることができるからだ。間合いを詰めるためにリープアタックを使った場合は、大抵投げの間合い外なので、再びリープアタック、遠距離立ち中Ⓚ、しゃがみ中Ⓚ、そして、反撃を予測してブロッキングを仕込んでおいたりする。相手を投げるときの注意点は、画面端に追い込んでいるときは背負い投げを使い、逆に追い込まれているときは巴投げを使うということ。せっかく画面端に追い込んだのに巴投げを使っては、脱出を許すことになる。これではラッシュがかけられない。投げでダウンさせた場合、今度は起き攻めをすることになるわけだが、迂闊に接近しすぎると逆に投げやスーパーアーツを出される危険がある。だが、攻めずにいても相手に余裕を与えてしまうだけなので、少し離れた間合いから通常技を出し、プレッシャーをかけることも必要になる。



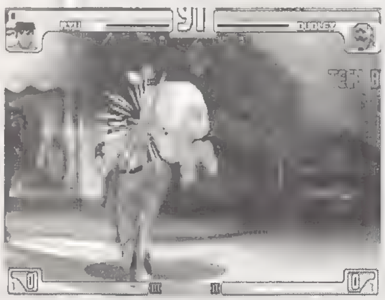
↑お？　なんか当たったぞ。この機会を逃す手はないな。よっしゃ！　仕掛けてみるか



↑そお～れ～い。何を狙うかのう。とりあえず投げでもくれてやろうか

昇龍拳で安心はできない

ジャンプで跳び込まれたとき、普通は対空技として昇龍拳を思いつく。だが、『ストⅢ』の世界ではブロッキングというシステムがあるため、当たり前のように出すことができない。そこで、ブロッキングポイントをずらすためにしゃがみ強Ⓟを早めに出してみたり、遅めに出してキャンセル昇龍拳やキャンセル竜巻旋風脚を出してみたりと、工夫が必要になってくる。



←おおう、なんてこったい！　対空の王様がこのような結末を迎えるとは……

スーパーアーツそれぞれの利用価値

リュウのスーパーアーツは、どれを選んでも使い道はある。真空波動拳はゲージのストック数が2つあるのでEX必殺技を多く使用することができ、連続技に導入することも可能だ。一番安定性に優れたスーパーアーツといえる。真・昇龍拳は当たれば大ダメージを与えられるが、使いどころが難しい。時間停止を利用できる対空技として威力を発揮するが、ゲージがMAXになった瞬間に相手側が地上戦しか挑まなくなることがあるので、それだけで決める機会が減ってしまう。地上戦になった場合は、しゃがみ弱Ⓚの2発目にキャンセルをかけて出そう。これは少し難しいが、しゃがみ弱Ⓚがヒットしたのを目で確認してからコマンド入力ができるようになれば、大幅な戦力アップにつながるだろう。そして、戦略的要素が非常に高いのが、電刃波動拳だ。充電すると段数が増えるだけでなく、弾速もかなり速くなる。フルにタメて発射したとき、上級者クラスにならないと全弾ブロッキングするのは難しい。ここで覚えてもらいたいのが、「必ずしも最大(5発)までタメなくともよい」ということ。昇龍拳にSAキャンセルをかけて電刃波動拳を出せば、相手キャラのダウン中にタメきることができるが(クイックスタンディングされると無理)、対空でしゃがみ強Ⓟを当てて(高めで当てる)、波動拳→SAキャンセル電刃波動拳を着地に重ねるといった方法もある。



←画面端に追い込み、起き上がりへの波動拳→電刃波動拳はかなり強力だ

COMBO BASICS ～基本連続技～

打撃のスペシャリストとなれ！

A／[illegible]距離の間合いから、少し踏み込んで出すのがポイント。ただ、この間合いから出すしゃがみ中Ⓚは相手にバレやすく、下段ブロッキングされやすい。リープアタックも使うようにして、下段攻撃に的を絞らせないようにしよう。

B／昔から変わらぬ王道の連続技で、ダメージもスタン値も高い。竜巻旋風脚の部分は、波動拳、EX上段足刀蹴り、昇龍拳に置き換えてもいい。昇龍拳を当てたいときは、ジャンプ強Ⓟを高い打点で当てるようにしよう。そうしないと、近距離立ち強Ⓟを当てたときに間合いが離れてしまい、昇龍拳が不発してしまう。

C／実戦的ではあるのだが、なにぶんヒット確認とキャンセルが難しいので、ものにするためには練習が必要だ。ただの昇龍拳にならないようにしたい。

A しゃがみ中Ⓚ → 強竜巻旋風脚

B ジャンプ強Ⓟ → 近距離立ち強Ⓟ → 竜巻旋風脚

C しゃがみ弱Ⓚ(×2) → 真・昇龍拳

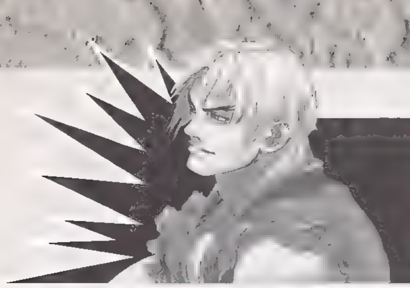
連続技B



↑ジャンプ強Ⓟは高い位置で当てても大丈夫だぞ

↑着地したらすかさず近距離強Ⓟを当てにいき…

↑キャンセルをかけて竜巻旋風脚を出す。波動拳でもいい



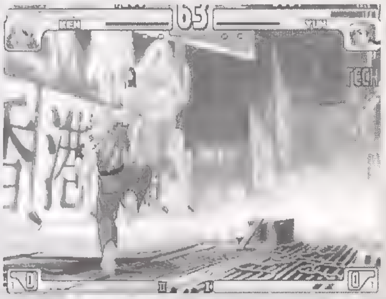
跳ばせて落とす？　そいつはちょいと後ろ向きすぎないか？　TEXT：善之字元帥

STRIKE A NEW RIVAL !! ケン 対戦基礎

飛び道具の波動拳と対空技の昇龍拳という組み合わせは相性が良さそうに見えるため、どうしても波動拳で跳ばせて昇龍拳で落とす戦術を使いがちだが、意外とそのスタイルでは勝ちを拾えない。では、どうしたらいいのだろうか？

対空技としての昇龍拳は信用するな！

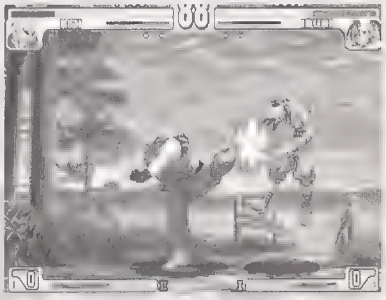
いきなりのショッキングな見出しに驚いた人も多いと思うが、このように書いたのには訳がある。確かに昇龍拳は攻撃判定が強く、相手の跳び込みに対して使ったときには一方的につぶされることなどほとんどない。では、どうして対空技としての昇龍拳が信用ならないかといえば、コマンド入力に時間がかかることと、相手の空中ブロッキングに弱いという2つの弱点が存在するためである。これは、昇龍拳が対空技として弱いという意味ではなく、『ストⅢ』は空中での選択肢が多彩なため、昇龍拳だけでは相手の跳び込みに対処しきれないという意味ととらえてほしい。そう、このゲームにおけるケンは、相手を跳ばせて落とすことに心血を注ぐよりも、相手を地上にくぎ付けにして「跳ばせない」方向で物事を考えたほうが効率よく勝率を上げることができるのだ。



⬅いかに昇龍拳といえど、多彩な空中の選択すべてに対応するのは不可能だろう

では、相手を跳ばせないで闘うためにはどうしたらいいかというと、大まかに「相手の跳び際をつぶしやすい地上技をちらつかせる」と、「逆にこちらから跳んでしまう」という2つの考え方がある。具体的な方法については、前者の場合はやや遠めから立ち中Ⓚを多用することが、後者の場合はもっと遠くからめくり気味のハイジャンプ中Ⓚで跳び込むことが戦術の中心。ただし、これら2つの技ばかりを狙っていたのでは、相手に狙いを悟られてしまうことになるので、こちらの行動を隠す「煙幕」として、他にも何種類か技を組み込んでいこう（技表を参照のこと）。

これらの作戦が功を奏し、相手が跳び込む気をなくしたらしめたもの。ケンはダッシュが非常に鋭いので、細かく動いて撹乱しながら、小技が有効射程となる距離まで間合いを詰めてしまおう。



⬅跳ばせて落とすのではなく、跳ばれる前に叩く。これが『ストⅢ』ケンのセオリーだ

虚の中段、実の下段

もしも相手のふところに潜り込めたら、中段攻撃のリープアタック、下段攻撃のしゃがみ弱Ⓚ、投げ（なるべくスタン値の高いニュートラル投げが望ましい）の3つをフル活用して攻めたてる。これらは、どれも発生が早く優れた技だが、このうちリープアタックと投げについてはダメージを期待してはダメ。本命はあくまで密着の2連打からヒット確認しつつスーパーアーツにつなげるしゃがみ弱Ⓚなので、よほどスタンを狙えそうなときを除いて、リープアタックと投げはオトリとして使い、スーパーアーツを絡めた連続技を叩き込むための布石と割り切ろう。

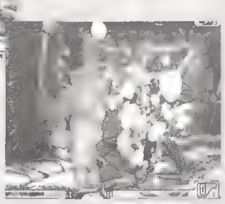
また、しゃがみ弱Ⓚ×2のヒット確認からのスーパーアーツが難しいと感じる人は、

①目押ししゃがみ弱Ⓚ2回からSAコマンド
②しゃがみ弱Ⓚ2連打（早め）からSAコマンド
③しゃがみ弱Ⓚ→波動コマンド→しゃがみ弱Ⓚ押しっ放し→波動コマンド→スーパーアーツ発動ボタン

のなかから自分に合った入力方法を探してみるといいだろう。参考までに、筆者は①の入力を好んで使うが、編集部全体では②の入力が先行入力で弱Ⓚ2回を入力するため、ヒット確認が容易との意見が多かったことを付け加えておく。



⬅とりあえず密着状態からしゃがみ弱Ⓚを2回出して、相手にヒットしたかガードされたかの状況を確認。慣れるまではなかなか難しいかも



➡ヒットしていたらキャンセルしてスーパーアーツ、ガードされていたらできるだけスムーズに連係へと移行。マスターすれば強力な武器になる

スーパーアーツ選びの指針

ケンのスーパーアーツはいずれもしゃがみ弱Ⓚ2発からつながるため、どれを選択しても実戦レベルでの連続技チャンスにそれほど差はない。選択の指針は、連続技以外の利用価値と攻撃力にあるといっても過言ではないだろう。

昇龍裂破は2番目に攻撃力の高いスーパーアーツ。独特の利用方法はないが、ゲージストックが2本なので、EX波動拳を使いつつ連続技チャンスを待てる。今のところ一番の有望株かもしれない。

神龍拳は一撃で試合を決めかねない攻撃力と昇龍拳SAキャンセルによる対空性能が最大のウリだが、ストックが1本しかないため、いったんタマると動きが固くなってしまうという弱点もある。

疾風迅雷脚は攻撃力の低さがネックだが、ゲージが短いため相手よりも先に連続技チャンスが訪れやすく、反撃性能も高いのがポイント。相手キャラについての知識が深ければかなりいけるはず。

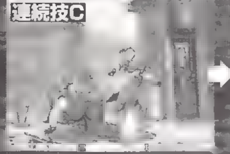
COMBO BASICS ～基本連続技～

種類こそ少ないものの、チャンスの多さは全キャラ屈指！

A しゃがみ弱Ⓚ（×2）→ 各種スーパーアーツ
B 近距離立ち中Ⓟ → 立ち強Ⓟ → 弱昇龍拳 or 竜巻旋風脚
C しゃがみ中Ⓚ → 波動拳 → 疾風迅雷脚

A／本文中でも触れたが、近距離戦におけるケンの強さを支える連続技なので、ぜひともマスターしておきたい。また、慣れたら弱Ⓚの2発目をしゃがみ弱Ⓟにしてみよう。連続技の安定度が向上する。B／近距離スタートという制限はあるものの、ゲージを使用しない連続技としてはかなりの威力なので、近距離でのブロッキング後には積極的に狙っていきたい。また、キャラによってはこのターゲットコンボから強波動拳や強昇龍拳がつながることもあるが、すべてのキャラに安定して入るのはこの連続技だけである。C／しゃがみ中Ⓚ→キャンセル波動拳は距離が遠いとつながらないが、初心者がSAキャンセルを覚えるのにもってこいの連続技。実戦的利用価値もそこそこあるので、覚えておいて損はない。

連続技C



⬆近距離でしゃがみ中Ⓚを出したら、そのまま波動拳へつなぐ



⬆SAキャンセルが完璧なら、波動拳のヒット前に画面が暗転



⬆難度も低いので、初心者はまずこの連続技から練習しよう

上下左右の揺さぶりで翻弄せよ！ TEXT：KAL



STRIKE A NEW RIVAL !! いぶき 対戦基礎

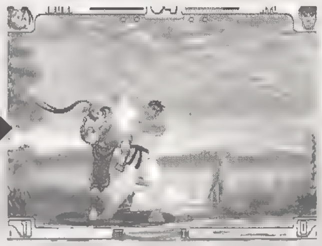
『3rd』のいぶきは一撃の破壊力に欠ける上、中間距離で使えるいい技がないため正面勝負は避けねばならない。これらの問題を解決するには、ジャンプやダッシュを使った左右への翻弄作戦と、遠距離での牽制・奇襲がカギを握る！

最大の狙いはめくり

いぶきの狙いは、相手キャラの左右を行き来してガード方向(向き)を揺さぶり、密着状態から連続技を決めていくことにある。この両方の目的を果たせるものといえば、ジャンプ中Ⓚによる〝めくり(逆ガード)〟だ。できるかぎりめくりを狙えるシチュエーション・連係を考え、ぴったりくっついて離れないようにいつまでも攻め続けていく。こうすることによって、いぶきが苦手とする近距離～中間距離戦、特に中間距離戦を同時に避けることができ、一石二鳥というわけだ。



⬆ジャンプ中Ⓚによるめくりを駆使し、「苦手間合い克服」＋「攻勢維持」を狙う



⬆ジャンプ中Ⓚはガードされても構わない。その後の技選択が重要だ

うっかり出すと危険な技

先にも述べたように、いぶきは近距離～中間距離戦が苦手だ。理由は接近戦で出せるような技に恵まれていないからだ。なかでも注意してもらいたいのが、『3rd』から新グラフィックに変更されたしゃがみ中Ⓟ。これまでの感覚でほかのキャラと同じように出そうとすると、発生が遅いために簡単につぶされてしまう。また少し離れてラウンドスタート時と同じくらいの間合い(ここではこれくらいを中間距離としておく)になると、さらに出す技がなくなる。リーチだけは長い⬅＋中Ⓚも、やはりあまりの発生の遅さと判定の弱さ、キャンセルがかからない不便さなどから、技を出すとかえって危険な目にあう。ペースを握るまでは、この間合いでは間合い調整と状況判断に徹しよう。一時も早くこの距離から脱するのだ。



⬅近～中間距離で出せるいい通常技、必殺技に乏しい。しゃがみ中Ⓟは牽制で出してはいけない



➡かつて対地バリアにもなった風斬りだが、もはや信用できない技。特に弱は絶対使わないこと

近距離戦での有効な技と固め方

密着後の選択肢は主に3つ挙げられる。①**しゃがみ弱Ⓚ**を出すか、②**立ち中Ⓚ**を出すか、③**投げる**か、だ。

①のしゃがみ弱Ⓚからは遠距離立ち弱Ⓟへ目押しでつないで、そこから立ち中Ⓟへとターゲットコンボにする。ヒットしていればノーキャンセルで闇時雨を連続技にできるし、ガードされていても、遠距離立ち弱Ⓟ、立ち中Ⓟともに6フレーム有利で動き出せるのでいい連係だ。しゃがまれていると空振りする相手には、しゃがみ弱Ⓚもしくは立ち弱Ⓟのあとに立ち中Ⓚを出そう。

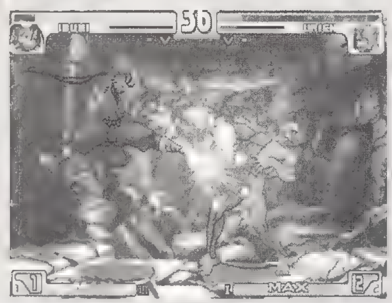
②の立ち中Ⓚは完全に下段ブロッキング対策。だが、それを除いても、この立ち中Ⓚは今回おおいに利用価値の増した技。遠～近に関係なく任意に出すことができるので、小技を刻んで少し離れたあとに出したり、立ち中Ⓚ2連発といった使い方もできる。もちろん小さいキャラがしゃがんでいるからといって空振りすることもない。リーチは短いので中間距離では使えないが、発生が6フレームとしゃがみ弱Ⓚ並みに早く、判定も強めで、ガードされても1フレームながら先に行動できる。キャンセルもかけられるので、中旋まで出し切ってもいいし、ヒット確認ができるなら、ノーキャンセルで闇時雨を連続技にすることもできる。先に接近戦は避けるように述べたが、この立ち中Ⓚをうまく使えれば、攻勢の持続や、次のめくりを狙うための間合い調節が楽にできるので重要だ。

③はブロッキングを無効にすると同時に相手の投げを警戒したグラップディフェンスの意味も強い。ジャンプ中Ⓚでめくるには、早めに技を出していなければならないため、タイミングをはずすと着地を投げられてしまうことがあるからだ。

その他には、ジャンプ攻撃直後や小技からの弱飛燕というのも有力な選択肢だ。

再めくりと遠距離の守り

密着から立ち中Ⓚを1発当てた間合い、それが再びめくりを狙うのに丁度いい間合いだ。これを念頭に置きながら固めとめくりを繰り返していきたいのだが、中～遠距離で相手と牽制合戦をする場合もある。そのようなときは対空(⬅＋中Ⓟや対空ブロッキングなど)の準備をしながら、➡＋強Ⓚや飛燕といった技で適度に牽制しておこう。



⬅中間距離～遠距離で非常に重要な牽制技、➡＋強Ⓚ

COMBO BASICS ～基本連続技～

上下に振り分けられる、実戦的なものから覚えていこう

A／[illegible]後に狙っていく。立ち中Ⓚはガードされても有利なので、必殺技を出さずに固めやめくりにいってもいい。
B／攻撃発生の早さは立ち中Ⓚと同じ。上下段のブロッキング対策だ。なお、ブロッキングしてこない相手には、TC(立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ)を使ってもいい。
C／固めも兼ねた、積極的に狙っていきたい連続技。小さいキャラには無効。
D／慣れればヒット確認はできる。[illegible]イプでリープアタックと立ち中Ⓟからもノーキャンセルで狙えるが、こちらはヒット確認が難しい。
E／立ち状態のスキに決めよう。
F／今回はTC(⬅＋中Ⓟ→立ち強Ⓟ)→キャンセル風斬りより減る。
G／ガードされたときはHJキャンセルができないので、毎回入力しておこう。

- A 立ち中Ⓚ → 中旋
- B しゃがみ弱Ⓚ → EX旋
- C しゃがみ弱Ⓚ → 遠距離立ち弱Ⓟ → 中Ⓟ → 闇時雨
- D ➡＋中Ⓚ → 闇時雨
- E 近距離立ち弱Ⓟ → 立ち中Ⓟ → 立ち強Ⓟ → 中旋
- F しゃがみ強Ⓚ → 立ち強Ⓚ → 垂直ジャンプ強Ⓟ → ➡＋中Ⓚ
- G 遠距離立ち強Ⓚ → 闇時雨



リーチの長い技を生かして中間距離から攻め立てろ!!

TEXT：若人

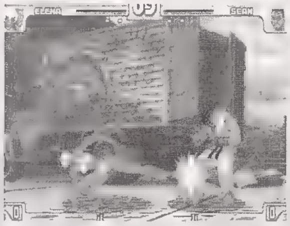
STRIKE A NEW RIVAL !! エレナ 対戦基礎

エレナはリーチの長い技を生かして、中間距離での牽制をメインに攻め立てるのが基本。単発キャラの傾向が強いだけに、通常技の役割をしっかりと覚えて効果的に使い、そのダメージ一つ一つを大切にしていこう。

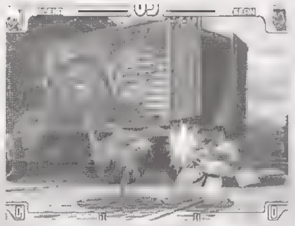
得意な間合い「中間距離」での闘い方

まず最初に覚えてほしいのは、エレナが最も得意とする間合い、中間距離での戦術だ。この間合いで役立つ技はしゃがみ攻撃全般で、主力となるのは、しゃがみ中Ⓟとしゃがみ中Ⓚの2つ。前者はリーチの割に攻撃発生が早く、意外と攻撃判定が強いのがウリ。また、キャンセル可能なので、強マレットスマッシュや弱リンクステイルにつなげ、奇襲攻撃を仕掛けられる。後者は非常にリーチが長く、エレナの持つ技のなかで最も牽制効果の高い技だ。そのリーチを最大限に生かし、足先がギリギリ届くくらいの間合いで活用していこう。なお、相手の牽制技の戻りなどに対して技を出す場合は、前述のものよりもリーチが長く、かつダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚ、または⬋＋強Ⓚを使っていくといい。しかし、これらの技だけでは下段ブロッキングの的となってしまい、ブロッキングから大ダメージを奪われでもしたら、たまったものじゃない。そうならないためにも牽制技のなかに下段ブロッキング不能の➡＋中Ⓟ、➡＋中Ⓚを織り交ぜ、相手にブロッキングの的を絞らせなくすることが大切だ。また、この二つの技はリーチが長い上に中段攻撃。下段攻撃のしゃがみ中Ⓚと使い分けることで、相手のガードも揺さ振れる。この間合いで相手のガードを崩せるのはエレナだけの特権なので、有効に使っていきたい。

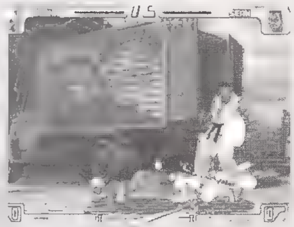
これらの技で地上戦を制し、相手が耐え切れずに跳び込んできたら対空技の出番だ。基本となる技は立ち中Ⓟ。2段技なので、空中ブロッキングに対してもある程度は対抗できる。完全に跳び込みを読んでいた場合は、TC②(ジャンプ中Ⓟ→強Ⓟ)を登りジャンプから出していこう。また、めくり攻撃のないキャラが相手の場合は、くぐり投げも対空として十分機能するはずだ。



⬆地上戦の立ち回りで威力を発揮するのは、リーチの長いしゃがみ中Ⓚ



⬆さらに中段の➡＋中Ⓟor中Ⓚを織り交ぜて2択を迫りつつ、地上戦を構成する



⬆相手の牽制技の戻りには、ダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚを合わせていこう

小技でガードを揺さ振ろう

近距離戦ではスキの少ない立ち弱Ⓚと下段でキャンセルのかかるしゃがみ弱Ⓚを起点にし、上段ブロッキングに対するしゃがみ弱Ⓚor中Ⓚ、下段ブロッキングに対する立ち強Ⓚ。さらに、ガードを崩す手段としてリープアタックや前方ダッシュからの投げを織り交ぜて攻め立てる。また、手段の1つとして**しゃがみ弱Ⓚ→キャンセル中マレットスマッシュ**も使っていこう。

なお、中マレットスマッシュ後はヒットしてもガードされても有利な状況に立つことができ、ヒット時にSAゲージがある場合は**基本連続技C**を決められる。そのため、大ダメージへの布石を兼ねた非常に有効な連係といえる。ただし、それだけに固執しすぎるとブロッキングを狙われるので注意。ほかの選択肢との適度な使い分けが必要だ。



⬅しゃがみ弱Ⓚを見せて、しゃがみガード、または下段ブロッキングを相手に意識させておき……



➡キャンセルマレットスマッシュでガードを揺さ振る。その後は有利なので、さらに攻め立てよう

スーパーアーツの奨め

エレナは攻撃的な2つのスーパーアーツと守りのスーパーアーツを持つ。攻撃的なスーパーアーツはスピニングビートとブレイブダンス。威力は後者のほうが上だが、その差は前者と比べて微々たるもの。両方とも基本は連続技に絡めていくものなので、どちらを選んでもあまり戦術に影響しないはず。ただし、スピニングビートのほうがゲージが短く、ストック数も多い。また対空技としても使えるので、その汎用性は高い。ヒーリングは体力を回復できるものの、連続技時のダメージ効率が下がるため、あまりオススメできない。



⬆ゲージは短く、ストック数が3。そのため、EX必殺技も多用できるスピニングビート



⬆自分の体力を回復するヒーリング。使いどころはあるが、ダメージ効率が一気にダウン

COMBO BASICS ～基本連続技～

用途別に分かれた連続技をしっかりと覚えよう

A／飛び込みから決める基本連続技。始動技のジャンプ強Ⓚは**TC①(ジャンプ弱Ⓟ→中Ⓚ)**、またはめくり攻撃になる**ジャンプ中Ⓚ**でも代用可能だ。

B／ブロッキング後に狙っていく連続技。EXスピンサイズは追加入力せずに、浮いた相手に対して強スクラッチホイールを決める。なお、相手キャラがユン、ヤン、オロ、エレナ、春麗、アレックス以外の場合、強スクラッチホイールの部分を登りジャンプからの**TC②(ジャンプ中Ⓟ→強Ⓟ)**に代えられる。こちらにした場合は着地した相手に対して攻めを継続できるので、ラッシュをかけたいときに活用していこう。

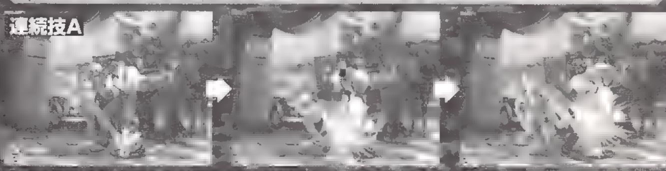
C／マレットスマッシュからのノーキャンセル連続技。マレットスマッシュが2段技なので、ヒット確認しやすい。

A ジャンプ強Ⓚ → 立ち弱Ⓚ → 強スクラッチホイール → (SA) スピニングビート or ブレイブダンス

B しゃがみ中Ⓟ → EXスピンサイズ → 強スクラッチホイール

C 中or強マレットスマッシュ → スピニングビートorブレイブダンス

連続技A



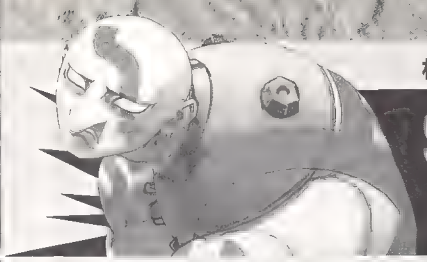
⬆ジャンプ攻撃後、立ち弱Ⓚにつなげ、素早く➡⬇⬋＋強Ⓚ

⬆続けざまに➡⬇⬋➡＋Ⓚを入力し、1段目をSAキャンセル

⬆コマンド入力の仕方に慣れれば、そう難しくはないぞ

相手に合わせて緩慢に動いていこう

TEXT：MVP

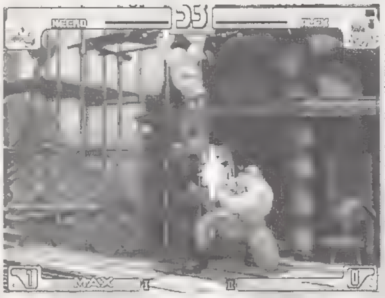


STRIKE A NEW RIVAL !! ネクロ 対戦基礎

オールレンジ攻撃能力を過信せずに、まずは防御をがっちり固めていくことが大切。ラッシュは相手を画面端に追い込んでから始まるので、それまでは相手との我慢比べ。ここを乗り切ればあとはバラ色の人生が待っている。

接近戦での超ラッシュをものにする

まずはネクロのダメージの中核を担う、接近戦でのラッシュについて見ていこう。相手に対応された時点での選択をいかに織り交ぜるかが重要だ。ラッシュのキーとなる技は、中or強ドリルキックと弱or中トルネイドフック。いずれもガードされたときのスキが小さいので、そのあとの攻めにつなげやすいのが特徴。



⬅ドリルキックでいやらしく、トルネイドフックで連続技を狙うのがネクロのラッシュ

ただし、相手を画面端に追い込んだ状態でないと、ドリルキック＆トルネイドフックによるラッシュは仕掛けにくい。したがって、画面中央ならば弱トルネイドフックを当てて吹っ飛ばすか、投げ、やや距離があるなら中トルネイドフックの2段目を当てていくことに集中しよう。あまり強引に押し込もうとせず、一発一発慎重に繰り出していくのが重要だ。まずは端に追い込むことが先決。

画面端ならば、ブロッキングを確実にされるまではドリルキックを連発して繰り出していくと、かなりいやらしい。もちろん、このときのドリルキックは、ジャンプをしたらすぐに出していく「すぐドリ」と言われるものである。相手が強力な対空必殺技を持っていない限りはこの「すぐドリ」でゴリゴリと押していく。

相手がブロッキングをしてきたり、強力な対空必殺技を持っているときは、ここで初めて着地後に様子を見るという選択が入ってくる。ブロッキングを仕込んだり、ワンテンポずらしてトルネイドフックを仕掛けていこう。

トルネイドフックは、相手と密着したときに威力を発揮するのも知っておきたい。ブロッキング方向の2択として、しゃがみ弱Ⓚ→弱トルネイドフック、⬅＋中Ⓚ→中トルネイドフックを活用していこう。いずれもSAキャンセルで追加ダメージを常に狙うといい。

これらラッシュの継ぎ目に、ガードを崩すためのリープアタック、投げ、フライングバイパーやライジングコブラを組み入れていけば完璧。

いずれにしても、相手の対応によってすぐに変化をつけなければならないのが難しいところ。相手の「勝手にくらう度合い」「ブロッキング度合い」をよく見て、自分なりのパターンをいくつも持っておくことが大切だ。

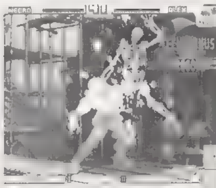
遠距離戦はじっくりと様子見

手足を伸ばせるからといって、遠距離でバンバン技を出していけると思ったら、そうでもないのがネクロの難しいところ。技表のところでも触れたが、伸ばした手足に攻撃を受けることが多く、ジャンプで一気に近づかれて不利な状況に陥るというのが非常にありがちだからである。

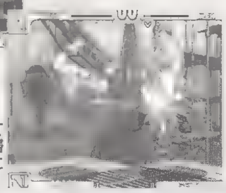
遠距離になったら何をすればいいか？　それは、じっくりと様子を見るのが第一である。リーチがあるのは周知の事実なので、相手は横方向から近づきにくいのは確か。強引にきそうなら、遠距離戦で最も使いやすいしゃがみ中Ⓚを適度に出していけばいい。強攻撃は、ごくまれに使う程度。

こうなると相手の選択は「ジャンプ」に行き着くはずだ。ここの対応が最も重要。というのも、うまく切り返せば、そのままラッシュに持ち込んでいけるからである。逆に体力勝ちをしているのならば、ひたすら遠距離戦でもいい。

相手がジャンプしてきたときに最も効果的なのが、「対空兵器で撃墜する」行動だ。当たり前だが、相手もブロッキングを仕込んでくる可能性が高いので、それに応じた対空兵器、つまり、中電磁ブラストを反応して出すのがベスト。これならば、ブロッキングされても多段技なので、高確率で撃墜できるはず。それ以外だと、しゃがみ中Ⓟが思い当たるが、こちらは早出しの打撃技につぶされることも多い。電磁ブラストの反応に遅れた場合に使おう。しゃがみ中Ⓟをブロッキングされた場合は、ガードしつつ着地を投げにいってみる。なかなか決まりやすいぞ。



⬅対空の基本は中電磁ブラスト。全段ブロッキングされることはまずないと言っていい



➡ジャンプ攻撃も織りまぜて牽制していくとなお良し。滞空時間が長いことを最大限に利用しよう

それよりも反応が遅れた場合はブロッキングを狙っていく。ブロッキングに成功したときは⬅＋中Ⓟ→トルネイドフックを出していこう。ここから攻めが始まる。

これ以外の対空策として、「ジャンプ攻撃」が挙げられる。いきなりジャンプしつつ、ジャンプ中Ⓟやジャンプ強Ⓚをやや早めに出してジャンプ防止を計ろう。このとき、相手がブロッキングしてくるようなら、ジャンプの最後のほうで技を出すことでタイミングを大きくずらすことができる。ネクロの緩やかなジャンプが生きてくる瞬間だ。

COMBO BASICS ～基本連続技～

超電磁で拾いまくれ！

A しゃがみ弱Ⓚ ➡ 弱トルネイドフック ➡ 超電磁ストーム

B ⬅＋中Ⓚ ➡ 中トルネイドフック SA➡ エレクトリックスネーク ➡ （画面端で）⬅＋中Ⓟ

C 強トルネイドフック SA➡ スラムダンス

D ⬅＋中Ⓚ（しゃがみにヒット） ➡ スネークファング

A／相手とほぼ密着からでないとつながらない連続技。トルネイドフック後の追い打ちは、画面端ならいろいろ狙える。

B／中トルネイドフックは、やや距離があってもつながる。ただ、ヒットさせても不利なので、できれば毎回スーパーアーツにつなげよう。画面端なら、エレクトリックスネーク後に追い打ちが狙える。

C／スラムダンスを連続技にするのなら、強トルネイドフックのあとしかない。無理して使うことはないだろう。

D／スネークファングは相手がしゃがんで⬅＋中攻撃をくらったときに連続技になる。キックのほうが相手ののけぞり時間が長いのでつなげやすい。

その他／⬅＋強Ⓟを当てたら、⬆＋強Ⓟで追い打ちし、そのあと超電磁ストームを当てるとすごい減り。



特殊性を最大限に引き出し、得意のラッシュで勝利をつかめ！

TEXT：ちゃっきー

STRIKE A NEW RIVAL !! オロ 対戦基礎

オロの特徴といえば、スーパーアーツを使ったラッシュが真っ先に思いつく。それだけに、見えにくいチャンスを的確にとらえていく判断力が必要だ。状況別に最善の選択肢を選ぶ力を身につけ、あらゆる局面に素早く適応できるようになろう。

ダメージを与えつつ、SAゲージをタメる

ここではまず、基本となる通常時の立ち回りを考えてみよう。中間距離では、リーチの長い遠距離立ち中Ⓟと、相手に接近しながら攻撃できる➡＋中Ⓟを中心に牽制し、一気に接近したいならジャンプを使う。ジャンプ後は、空中ブロッキングも交え、相手に的を絞らせないように。近距離戦は、キャンセル可能な近距離立ち中Ⓚとしゃがみ中Ⓚが軸。しゃがみ弱Ⓚを筆頭とする小技やリーブアタックもここで使う。間合いが離れたら、先に挙げた中間距離用の2つの技、立ち強Ⓚ、遠距離立ち中Ⓚ、しゃがみ強Ⓚを使い分けよう。

キャンセルで必殺技につなぐときは、連続技狙いなら立ち中Ⓚ→仁王力、しゃがみ中Ⓚ→強鬼ヤンマ（密着なら仁王力も可）となるが、ガードされたときのスキはどちらも大きいので、よほど読みに自信があるとき以外は控えよう。それよりも、距離を合わせてのめくり人柱渡りを考えたほうがいい。ガードされたときのスキは大きいが、画面端以外なら大きな反撃を受けにくい。

スタン値を稼ぐためにも、ダウンを奪ったあとはすかさず起き攻めに移行したい。特に、仁王力後は大チャンス。スタン値がタマっている上、相手はクイックスタンディングもできない。ここでラッシュをかけ、一気にスタンまで持っていければ理想だ。ここでの主な選択肢は、リーブアタック、近距離立ち中Ⓚ、密着のしゃがみ中Ⓚの3つ。リーブアタックは持続の後半を埋めるように出せば、そのまま近距離立ち中Ⓚが連続に。これで、3つともキャンセル仁王力につなぐことが可能だ。また、起き上がりブロッキングには直接仁王力、もう少しでスタンしそうなら投げや中段の立ち強Ⓟ、めくり人柱渡りなど、臨機応変な攻めを展開したい。



⬅仁王力後は、クイックスタンディング不能。技を重ねる場合は、相手キャラクターによって起き上がるタイミングに若干の差があることに注意



➡リーブアタックの最後をうまく重ねることができれば、近距離立ち中Ⓚが連続ヒットする。もちろん、キャンセル仁王力までつなげよう

一気に勝負をかけるスーパーアーツラッシュ

まず最初に、3つのスーパーアーツすべてに深く関わってくる近距離立ち中Ⓟの狙いどころから考えてみよう。もっとも代表的なのは、ブロッキング後の反撃。対空ブロッキング後のほか、密着のブロッキング後はなるべく決めていきたいところだ。距離や相手のスタン値を考え、やや離れても出せる近距離立ち中Ⓚ（→キャンセル仁王力）と使い分けよう。そしてもう一つ共通なのが、鬼ヤンマキャンセル。ガードされたときに鬼ヤンマのスキを消せるほか、ヒットしていれば独自の起き攻めに移行できるのがポイントだ。

●鬼神力（鬼神槌）

近距離立ち中Ⓟ2段目キャンセル発動→空中つかみが連続技になる。これを決めても鬼神力の時間が残るので、さらに起き上がりを攻めよう。また、通常時に発動する場合は、画面端に追い詰めた状態で、中or強日輪掌からSAキャンセルで発動するのがオススメだ。その後はジャンプで接近し、ジャンプ攻撃から選択を迫るか、または空中ブロッキングからの反撃を考える。

鬼神槌は起き上がりや割り込みに。跳ばれても、その後鬼ヤンマで撃墜できる場合が多い。



⬆近距離立ち中Ⓟを決められるチャンスを逃さないように

●夜行魂（夜行大魂）

夜行魂は、主に起き攻めに使う。夜行魂は常に正ガードなので、ダウンした相手に置いておき、そこからジャンプなどで裏に回って挟み込もう。ここでは、その一つの例を紹介する。まずは、近距離立ち中Ⓟの2段目キャンセルか、EX鬼ヤンマキャンセルで夜行魂が空中ヒット。クイックスタンディング不能の相手に、もう一度夜行魂を出す。その後ハイジャンプで背後に回れば、完全に挟み込めるという具合だ。

夜行大魂は、近距離立ち中Ⓟ2段目キャンセルでコンボになり、その後追い打ちも可能。しかし、大ダメージにはならないので、トドメ以外は……。

●天狗石（天狗乱石）

近距離立ち中Ⓟ2段目キャンセルで天狗乱石を発動し、コンボを狙おう。画面中央なら、➡＋中Ⓟとしゃがみ強Ⓟを組み合わせ、画面端ならしゃがみ強Ⓟの繰り返し。➡＋中Ⓟは最速、しゃがみ強Ⓟは落ちてきた相手に狙って当てる。相手の体力の約半分を持っていける大ダメージコンボになるぞ。



⬆夜行魂を絡めたコンボを決めたら、即座に再度夜行魂。その後ハイジャンプすれば……



⬆完全に相手を挟んだベストの形に。1回目の夜行魂は中か強、2回目は中がオススメ

COMBO BASICS ～基本連続技～

状況別、目的別に分かれたコンボを的確に使い分けよう

A 近距離立ち中Ⓚ → 仁王力

B 近距離立ち中Ⓟ → 人柱渡り → 鬼ヤンマ

C しゃがみ中Ⓚ → EX鬼ヤンマ → 夜行魂

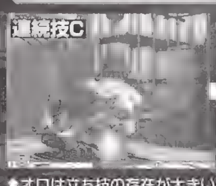
A／最も基本となるコンボ。ダメージが高いのは強仁王力だが、距離によって届かない。余裕があるとき以外は、つながりやすい弱仁王力を使っていこう。

B／ダメージよりも、SAゲージのタメを意識したコンボ。これだけで、EX技1回分をタメられる。基本的には中人柱渡り→中鬼ヤンマだが、リュウ・ケン・ショーン・豪鬼・トゥエルヴには強→中、ヒューゴーには強→強がオススメ。例外的にユン・ヤンには近距離立ち中Ⓟ1段目キャンセルでないとつながらない。

C／上段ブロッキング狙いの相手に対して使う。このあともう一度夜行魂を出せば、上で紹介した起き攻めを展開できる。

その他／上の攻略で紹介したとおり、近距離立ち中Ⓟ後にはさまざまなコンボが狙える。スーパーアーツに応じて使おう。

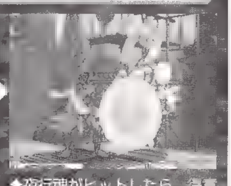
連続技C



⬆オロは立ち技の存在が大きいので、しゃがみ中Ⓚが生きる



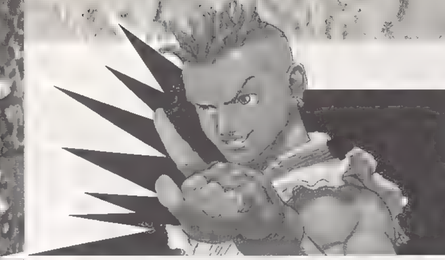
⬆もちろん、バクチ的な割り込みのEX鬼ヤンマからでもOK



⬆夜行魂がヒットしたら、得意の起き攻めに移行するチャンス

今回も相変わらずの暴れん坊

TEXT：アストロ



STRIKE A NEW RIVAL !! ショーン 対戦基礎

基本的にリュウ・ケンタイプなので、スタンダードで扱いやすいショーン。なかでも、機動力はバツグンである。スピードで相手を翻弄して、一気にラッシュをかけろ!

基本戦術

機動力の高いショーンは、刻み技を主体として、牽制攻撃を多用しつつスキをついたところに強烈な一撃を加えるといった闘い方になる。なかでも、目を見張るのが前方ダッシュである。あのケンを上回るほどの早さを持っているので、中間距離からの踏み込みが簡単にできる。中間距離から一気に間合いを詰めたら、リープアタックやしゃがみ弱Ⓚなどの刻み技を出して相手のガードを揺さぶっていくといいだろう。

また、ショーンには前転やショーンタックルといったトリッキーな技もあるので、これらの技を混ぜることによって、さらに相手を揺さぶっていくことができる。



⬅前方ダッシュで近づいたら、しゃがみ弱Ⓚや……



➡リープアタックを出して、ガードを揺さぶろう



⬅ショーンタックルで相手にプレッシャーをかけろ!

ショーンの機動力とトリッキーな技を生かして狙っていきたいのが「投げ」。近距離でしゃがみ弱Ⓚやリープアタックを繰り返して、相手のガードが堅くなれば、投げが生きてくる。また、しゃがみ弱Ⓚなどで刻みつつ、ここからしゃがみ中Ⓚを出し、そのままキャンセルショーンタックルで近づいて投げを狙ってみるのもいい。このショーンタックルは、移動技感覚で前方ダッシュの代わりに使っていく。

一応前転でも相手に近づくことができるのだが、ショーンタックルの場合はボタンを押し続けることにより下段攻撃に派生させることができるので、下段攻撃とみせつつ攻めることができる。また、ショーンタックルから投げ技と見せかけて、再度刻み技を使って、相手を固めてみるのもいい。しかし、移動用としてのショーンタックルばかりだと相手に読まれてしまうので多用は禁物だ。

中間距離での牽制

ショーンの通常技は、「リュウ・ケン」タイプなので、あまりリーチがないのだが、牽制技として使うのであれば話は別。今回新たに追加されたショーンの通常技は、技のリーチ自体はそれほどないが、攻撃判定が強いために相手の牽制技を逆につぶせるぐらいの性能を持っている。

なかでも、立ち中Ⓚは攻撃判定がやや下方に向いているため、相手のしゃがみキック系の技をほとんどつぶすことができる。また、技を出すときにショーンがわずかだが前に移動しているので、相手の下段攻撃に対していくらか合わせやすくなっている。唯一の欠点は、上下段両方向でブロッキングされてしまうことだが、中間距離でブロッキングを狙ってくる相手はまずいないので、安心して使っていこう。

ほかに牽制技として使えるのは、遠距離立ち強Ⓟだ。この技は『3rd』からの新技で、拳を振り下ろすまで攻撃判定が残っているため、横方向に対して強い技になっている。また、攻撃判定自体も強いので、まず打ち負けることがなく、技の発生も遅くないのでとても頼りになる技だ。

この2つの技を多用し、相手が手を出さなくなってきたら、前方ダッシュで一気に踏み込んで、近距離での攻撃に移行しよう。

個性のあるスーパーアーツ

ショーンのスーパーアーツはそれぞれ違う役割を持っている。まずスーパーアーツⅠのハドウバーストはショーン唯一の飛び道具で遠距離から狙うことができ、発生も早い上SAゲージが短く、最大3つまでストックすることができるので、EX必殺技を混ぜて使うことも可能。次にスーパーアーツⅡのショウリュウキャノンは、最も威力が高く、対空技として最高の強さを誇る。だが、ショーンは相手の跳び込みを待つというよりは、近距離で一気に押すタイプなので、あまり合わないかもしれない。最後にスーパーアーツⅢのハイパートルネードだが、技の使い勝手は前作から変更されておらず、確実にダメージを奪いたいときに狙っていける。、ストック数が2から1に変更されたので、手堅くいきたいところだ。



⬅ハドウバーストは、EX必殺技を織り交ぜた戦術が可能になる



➡ショウリュウキャノンは、バツグンの威力を発揮するが、跳び込みを待つよりは攻め続けたほうがいいので、実は合わないかも……

COMBO BASICS ～基本連続技～

連続技は少ないが、どれも実戦で決められるものばかりだ

A 近距離立ち強Ⓟ → ドラゴンスマッシュ → ハドウバースト

B しゃがみ弱Ⓚ(×2) → ハドウバースト or ハイパートルネード

C 近距離立ち強Ⓚ → ハイパートルネード

A／ショーンのなかではなかなかの威力を発揮する連続技。ほとんど相手に密着した状態でないと、近距離立ち強Ⓟのあとのドラゴンスマッシュを当てることができない。狙うのであれば、相手が大きなスキを見せたときやスタンしたときにしよう。一応、ハドウバーストをショウリュウキャノンに代えることもできる。B／見栄えは悪いが、実戦的な連続技。しゃがみ弱Ⓚからのハドウバーストはなるべくヒット確認してから出そう。威力的には高くないが、重要な連続技だぞ。C／近距離立ち強Ⓚ→ハイパートルネードのつなぎがシビアだが、ヒット確認はできるので、常に狙っていきたい。また、しゃがんでいる状態に近距離立ち強Ⓚを当てた場合は簡単につなぐことができるので、相手の起き上がりに重ねていこう。

連続技A



⬆近距離立ち強Ⓟは、ほとんど密着した状態から当てる ⬆キャンセルをかけてドラゴンスマッシュ。さらに ⬆SAキャンセルでハドウバーストを当てよう



インファイトに持ち込むためには、さまざまな工夫が必要だ　TEXT：善之字元帥

STRIKE A NEW RIVAL !! ダッドリー 対戦基礎

ダッドリーはやや離れた間合いでも闘うことができるが、遠くから単発技を少々当てたところで決定打にはつながらない。なんとしても相手の防衛網をくぐりぬけてインファイトに持ち込み、必殺の連続技を叩き込むのだ！

相手を地上にくぎ付けにする立ち回りを！

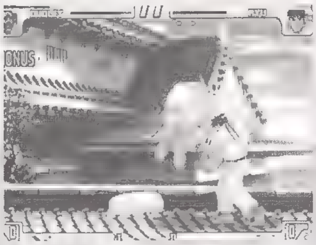
ダッドリーが最も得意とするのは、速度のある打撃技を中心にした至近距離のラッシュである。とはいうものの、相手もジャンプ攻撃を中心にしたり、判定の強い打撃技をばらまいてダッドリーの接近を警戒するので、そう簡単には近寄らせてもらえないはず。まずは、暴れ回る相手にどうやったら接近できるかを考えてみよう。

●積極的な接近方法

判定の強い地上技を持っているキャラ(例：ネクロ)や、飛び道具を中心に攻めてくるようなキャラ(例：レミー)に接近するためには、じわじわと追い詰めるような接近方法は効率が悪い。こういったキャラには、やや強引ながら遠距離からジャンプやダッキングで一気に間合いを詰めてみよう。このとき、ジャンプで近寄るのなら空中ブロッキングを仕込んだ跳び込みとジャンプ強Ⓚによる跳び込みを、ダッキングで近寄るのならダッキングアッパーとただのダッキングをうまく使い分けて、相手に択一的な対応をさせないように気を配ること。とはいうものの、どちらの作戦にしても強引な手であることには間違いないので、1回当たりの接近成功率は決して高くない。少々失敗したからといって攻め手をゆるめず、何度もトライすることが重要だ。

●消極的な接近方法

これに対して、ジャンプ攻撃が強いキャラ(例：アレックス)や小技を常に散らしてくるようなキャラ(例：いぶき)に、ジャンプやダッキングで強引に近寄ろうとしてもあまりに成功率が悪い。こういったキャラには、ていねいに対処して「手を出しにくい」という印象を与えることが重要だ。具体的には、常に立ち中Ⓚ→強Ⓚのターゲットコンボなどの対空技を準備して撃墜率を向上するか、やや遠目から立ち強Ⓟなど判定の強い技を多めに出し、相手の技をつぶしていくのがいいだろう。地道な作業になるが、一つ一つの対処で相手の攻め気は確実に「萎えていく」ので、沈黙したところで一気に近寄って接近戦に持ち込むこと。



⬆ジャンプ接近の成功率は、空中ブロッキングの精度がカギを握る。ひたすら練習しよう



⬆立ち強Ⓟは非常に強力な牽制技。この技で地上を制圧すれば接近もたやすくなるはずだ

近距離戦の連係を組み立てる

首尾良く接近できたら、いよいよダッドリーの独壇場。すき間のない攻撃連係を組み立てて相手を攻め立てるわけだが、その際特によく使う技について説明しておくので参考にしてほしい。

①通常技キャンセルダッキング

➡＋中Ⓚ・しゃがみ弱Ⓚ・立ち強Ⓚをキャンセルすると効果的。意表を突いて密着し、投げてしまうのが目的だが、たまにはダッキングアッパーを混ぜてみてもいいだろう。

②リープアタック

相手が連係に割り込もうとして出した足払い系の技を跳び越えつつ攻撃できる。ただし、横方向にリーチが短いため、間合いの調整は慎重に。

③立ち中Ⓚ→強Ⓚのターゲットコンボ

ガードされても間合いが離れず、攻めが継続しやすい。近距離連係の要となる技。

④ショートスイングブロー

相手の打撃技をかわしつつ攻撃できるが、グラップディフェンス対策としての効果もばかにならない。前述のリープアタックやダッキングの直後など、相手が思わず投げを入力しそうなところで早めに出せば、失敗ポーズに反撃できるのだ。

⑤しゃがみ弱Ⓚ始動のターゲットコンボ2種

連係に使用する技が上段ブロッキング可能技ばかりにならないように、これらの下段技も組み込んでいく必要がある。

⑥➡＋中Ⓟ

ダッキングよりも移動距離は短いが、リスクの小さい移動技として連係のつなぎに使う。ガードさせたあとの間合いも次につなげやすい。

スーパーアーツについて

3種のスーパーアーツのうち、どれを選択するかは非常に難しい問題。よく考えて選ぼう。

チャンスが最も多いのがローリングサンダー。ブロッキング後の立ち強Ⓚノーキャンセルからの連続技と相手の技に対する反撃がメイン。特に立ち強Ⓚからの連続技は入力も簡単で狙いやすい。

コークスクリューブローはショートスイングブローのSAキャンセルとどれだけ絡めて使えるかがポイント。ブロッキング後の連続技はしゃがみ中Ⓟキャンセルくらいしか狙いにくいという難点もあるが、練習次第で今後伸びてくるかも？

ロケットアッパーは最も扱いが難しい。対空としてどの程度使えるかと、しゃがみ強ⓀやEXマシンガンブローからの連続技をどの程度当てることができるかがカギを握りそう。

COMBO BASICS ～基本連続技～

スーパーアーツを使わなくても破壊力は十分！

A／立ち強Ⓚのヒット後は大幅に有利なので、キャンセルをかけなくてもローリングサンダーが連続技として成立する。訓練を積めばブロッキング後はもちろん、近距離で不意に出した立ち強Ⓚのヒット確認からもつなぐことができる。

B／ゲージがないときのブロッキング後に狙っていきたい連続技。EXマシンガンブローのヒット後は相手が浮くので、それ以降は空中コンボになる。弱マシンガンブローで拾い直したあとの中ダッキングアッパーは、できるだけ早く出さないと拾いにくいことに注意すること。

C／しゃがみ強Ⓚがヒットしたあとの空中コンボとしては、ダッキングアッパー以外にも弱マシンガンブローや立ち強Ⓟ、ジャンプ攻撃などが挙げられるが、安定度と攻撃力のバランスではやはりダッキングアッパーが一番である。うまく使って下段攻撃の薄さをカバーしよう。

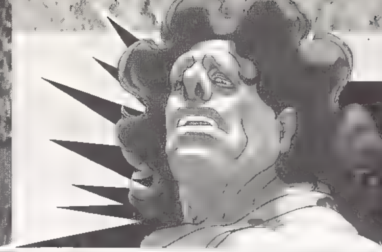
A 立ち強Ⓚ ⌐ ローリングサンダー

B 立ち強Ⓚ ➡ EXマシンガンブロー ⌐ 弱マシンガンブロー ⌐ 中ダッキングアッパー

C しゃがみ強Ⓚ ⌐ 中ダッキングアッパー



⬆EXマシンガンブローが全段ヒットすれば相手は浮くので　⬆弱マシンガンブローのアッパーだけを当てるように追い打ち　⬆最速の中ダッキングアッパーでさらに追い打ち。



難攻不落の筋肉要塞！

TEXT：VMT-RED

STRIKE A NEW RIVAL !! ヒューゴー 対戦基礎

ブロッキング→ムーンサルトプレスが勝利のカギを握る。攻め込まれても慌てずに、虎視眈々とブロッキングからの大反撃を狙え。攻められっぱなしだがなぜか勝つ、それがヒューゴーの真の姿だ(ややウソ)。

地上戦の展開

ヒューゴーは、ムーンサルトプレスなどの強力なコマンド投げをメインの武器に闘う投げキャラではあるが、無理に接近して投げを狙うばかりでなく、中間距離で地上戦を展開してもなかなかの強さを発揮する。リーチの長い牽制技を使って、相手を近寄らせないようにするのだ。地上戦でプレッシャーをかけつつ、相手の意表をついて跳び込んでいこう。

メインの牽制技は立ち中Ⓟ。リーチがある割に発生が早く、スキが小さい。ダメージもなかなか大きく、しゃがんでいる相手にも空振りしないといいことずくめだ。微妙に前進しながら技を出しているのも実はポイントで、この技を振り回しているだけで、少しずつ相手を画面端に追い込んでいく効果もある。

少し接近されて、立ち中Ⓟを出すのはやや恐いかな、と感じる瞬間があるが、こんな場合は立ち中Ⓟより若干ではあるが発生の早いしゃがみ中Ⓟや、しゃがみ中Ⓚが使いやすい。

立ち中Ⓟばかりむやみに振り回していると、さすがに技の戻りに踏み込まれたりするので、立ち中Ⓟの前後に立ち弱Ⓟをばらまいてスキをフォローしていこう。



⬅牽制技の要、立ち中Ⓟ。これを振り回しているだけで、地上戦はかなりの強さだ



➡立ち弱Ⓟをばらまき、立ち中Ⓟの前後をフォロー。立ち中Ⓟの戻りに踏み込ませるな

対空を考える

跳び込まれた場合の対空技だが、相手が技を出してきそうな場合はしゃがみ強Ⓟが使える。ただし、単発で着地のスキもかなりある技なので、空中ブロッキングされた場合のリスクは大きい。シュートダウンバックブリーカーも対空技として使えなくはないが、跳び込みを見てからでは、相手が技を出してきた場合につぶされやすい。

むしろヒューゴーの場合、無理に撃墜を考えるよりはジャンプ攻撃をブロッキングしてムーンサルトプレスを狙ったり、空ジャンプを読んだら着地点にムーンサルトプレスを重ねたりといった対処のほうが、読み勝った場合のリターンが大きくていい。また、ジャンプ攻撃をブロッキングすることを狙いつつスカし投げを警戒してグラップディフェンスを用意、という堅実な選択肢も重要だ。この場合、ブロッキング成功後に通常投げ以上の反撃を入れることが難しいが、仕方がないだろう。

ジャンプ攻撃からの連係

こちらから地上の相手に跳び込む場合は、ジャンプ強Ⓚ、ボディプレスが使いやすい。

ジャンプ強Ⓚは意外にリーチがあるのを生かして使いたい。逆にボディプレスは、起き攻め時など密着状態から跳び込める場合にめくりを狙おう。

これらの技で跳び込んだら、ある程度はヒット、ガードを問わず直接コマンド投げを狙っていくのがいい。ヒューゴーには跳び込みから狙える連続技にあまりいいものがないからだ。

打撃技につなぐ場合は、リープアタック、立ち強Ⓟなどの中段、しゃがみ中Ⓚ、しゃがみ弱Ⓚといった下段を混ぜていこう。リープアタックからはムーンサルトプレスを狙うのが有効。立ち強Ⓟはダメージ、スタン値ともに大きい。しゃがみ中Ⓚは跳び込みから連続になり、しゃがみ弱Ⓚからはキャンセルでミートスカッシャーやジャイアントパームボンバーへ連係させるのが有効だ。

スーパーアーツについて

ギガスブリーカーは、リープアタックや空ジャンプ（ジャンプ攻撃をわざと空振りするのも有効）から仕掛けていくのがお手軽な使い方。光ったのを確認してからではジャンプで逃げられないので、これでもかなりつかまえることができるだろう。

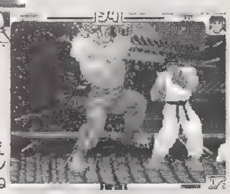
できれば、ブロッキング後の反撃としても狙っていきたい。地上対地上の場合はブロッキングの成否を確認して入力するのは難しいため基本的に「決め打ち」だが、積極的に狙っていこう。

メガトンプレスはウルトラスルーから連続技にするのが基本的な使い方になるが、対空や密着でもつれた際のジャンプ逃げ防止として単発使用するのも有効。ジャンプ逃げ防止として使う場合だが、強で出せば読みが外れても遠くまで跳んでいってしまうので、反撃を受けにくいのがミソ。密着でもつれたときに、コマンド投げを警戒してジャンプで逃げたがる相手に有効だ。また、リープアタックや竜巻旋風脚系の技も投げることが可能。

ハンマーマウンテンは弱Ⓟからつなぐのが難しくなり、かなり扱いにくくなっている。無敵時間はあるので、割り込みや起き上がり時などのリバーサルとして使うことも可能だが、ガードされた場合は大反撃を受けやすい。



⬅立ち2回転入力ができれば、こんな場面でも……



➡ギガスブリーカーが狙える！　起き上がりや空ジャンプの着地にも重ねてみたいね

COMBO BASICS ～基本連続技～

スタンさせたら強J.P.パームボンバーからの連続技を狙え！

A／ウルトラスルーからの追い打ちは、シュートダウンバックブリーカー(以下シュートダウン)orメガトンプレスが基本。画面端付近ではジャイアントパームボンバー(以下J.P.ボンバー)を入れてからつなぐことができる。シュートダウンにつなぐ場合は、**弱J.P.ボンバー→弱シュートダウン**がつなぎやすい。

B／J.P.ボンバーからの追い打ちはさまざまなバリエーションが考えられるが、とりあえず簡単なのがここに挙げたモノ。スタンさせたときや、起き攻めで強J.P.ボンバーを重ねて狙ってみよう。

C／立ち弱Ⓟはキャンセルがかからなくなり、しゃがみ弱Ⓟも3発以上からだとつながらない。結構ムズイぞ。

その他／弱攻撃キャンセルからEXモンスターラリアットがつながる。

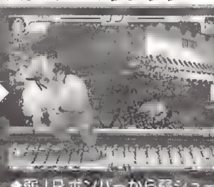
A ウルトラスルー → 各種追い打ち

B 強ジャイアントパームボンバー → 弱ジャイアントパームボンバー → しゃがみ中Ⓟ or EXモンスターラリアット

C しゃがみ弱Ⓟ → ハンマーマウンテン



⬆画面端でウルトラスルーを決めたら……



⬆弱J.P.ボンバーから弱シュートダウンへつなぐ



⬆わずかだが、強ムーンサルトプレスより減るぞ



とらえどころのない強さを目指す

TEXT：MVP

STRIKE A NEW RIVAL !! ユリアン 対戦基礎

相手にとらえられたらかなり危険。素早いダッシュで、空間を自由に動き回ろう。間合いさえ測れば、ダッシュ投げをメインに据えた、さまざまな戦法及び牽制が真価を発揮するぞ。

驚異のダッシュ能力を重視してみる

ユリアンは必殺技のほとんどがタメ技なので、一見しゃがみガードしがちのスタイルが思い浮かぶが、接近戦能力と対空能力が強力でないため、実際には高性能のダッシュを駆使して動き回るスタイルが良いと思われる。

まずはこのダッシュの使い方を見てみよう。前方ダッシュをした場合、結構長い距離を進む割には素早いのに気付く。相手にしてみれば反応しづらいことこの上ないはずだ。したがって、ここから狙っていくのは、ユリアンの大得意な「投げ」がベスト。各技のなかで発生が最も早い部類に入るのと、ダメージ的に申し分ないのがその理由だ。ダッシュしたときに、相手がグラップディフェンスをするようなら、前方ダッシュするときの間合いを微妙に離して、投げ失敗を狙う。前方ダッシュ直後にしゃがみ中Ⓚや立ち中Ⓟをすぐに出そう。

次に、前方ダッシュ中を狙って、打撃を「置いてくる」相手を考えてみよう。相手側は前方ダッシュを「見て」いるわけではないのに気付けば、おのずと「打撃をかわしてから反撃」という選択をとればよいことが分かる。相手の打撃に合わせる技は、リーチの長いしゃがみ中Ⓚが良さそうだ。

——ここで一つの戦法が生まれる。

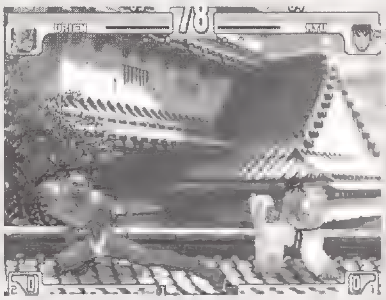
●中間距離で相手の打撃にしゃがみ中Ⓚを合わせつつ、前方ダッシュからの投げを狙う

というもの。しゃがみ中Ⓚのリーチがダッシュ1回分と同じなので、これで間合いを測ろう。

次に、後方ダッシュについて見てみよう。相手が固まっている一瞬を突いて投げを狙う前方ダッシュを生かすために使うのが、後方ダッシュだ。

相手が牽制技を多目に出してきたり、すぐにジャンプをしてつかみどころがないときは、間合いを一度離してから行動していく。

相手がそのまま地上にいるようなら、メタリックスフィアを撃ってその間にタメを作り、チャリオットタックルや➡＋中Ⓚで攻めていこう。　一方、相手がジャンプしてきたのなら、ジャンプ攻撃に対しては早めのしゃがみ強Ⓟ、空中ブロッキングを狙ってきそうならEXデンジャラスヘッドバットを使うといい。EXデンジャラスヘッドバットはそのまま空中コンボに持っていけるので大ダメージが見込めるぞ。



◆しゃがみ中Ⓚを出してダッシュの間合いを把握する。相手の対処を見て行動しよう

反応が遅れた、または相手のジャンプが低くて対応しにくい場合は、ブロッキング、もしくは後方ダッシュをオススメする。後方ダッシュをしたときは、相手の着地にしゃがみ中Ⓚを置いておき、すぐに前方ダッシュから投げを狙うのが有効だ。

突発的必殺技のフォロー

相手との間合いが若干近いときは、機先を制するようにEXデンジャラスヘッドバットをいきなり出していくのがユリアンの常套手段。

また、中～遠距離でいきなりチャリオットタックルで突っ込むのも、SAキャンセルで大ダメージを奪えるのでかなり頼りたいところ。

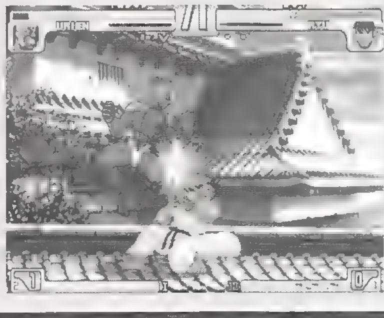
しかし、こういった突発的な必殺技がもし当たらなかったときはどうするか？

EXデンジャラスヘッドバットはスキが小さいので投げを狙うといい。グラップディフェンスされた場合はチャリオットタックルを出すのも面白い。

チャリオットタックルは反撃確定の技だが、間合いが離れているので、相手の技に合わせてブロッキングを仕込んでみよう。相手がリュウならしゃがみ中Ⓚが多いので下段、という具合だ。

起き攻めはリープアタック

ユリアンのラッシュは「比較的きつくない」、という事実がある。確かに下段技が怖くないし、必殺技もガードされやすいものばかり。しかし、唯一「リープアタック重ね」は有効。ヒット確認からタイラントパニッシュを叩き込もう。



◆起き攻めでリープアタックを重ねてみる。タイラントパニッシュで連続技を狙え！

スーパーアーツセレクト

ユリアンのダメージ源、そして威圧感をかもし出すスーパーアーツ。もちろん今の段階で「このスーパーアーツに決まり」とは言わないが、勝率にはっきり現れるのがやはりタイラントパニッシュである。立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟのターゲットコンボから、リープアタックから、ブロッキングから、といつでも大ダメージを狙えるこのスーパーアーツの存在は大きすぎる。

一応ユピテルサンダーやエイジスリフレクターには柔軟性があるので、今後の研究次第という気もするが、やはり即戦力のタイラントパニッシュに魅力を感じてしまう。

ラッシュ力や試合巧者ぶりが身に付いた時点で、これらの技巧派スーパーアーツに挑戦していくのがやはり王道だろう。

COMBO BASICS ～基本連続技～

技術はいらない！　何をつないでいくかが重要だ

A／ユリアンのスーパーアーツは密着時の攻撃発生が早いものばかり。ブロッキング成功時に狙っていこう。

B／超高威力簡単連続技。遠距離ならチャリオットタックル単発ヒット確認からのタイラントパニッシュを決められるようになりたい。

C／空中コンボにはチャリオットタックルを使うのがいい。そのほうが追い打ち判定が残りやすいからだ。EXデンジャラスヘッドバットではなく、しゃがみ強Ⓟで浮かせたときも追い打ちは一緒。

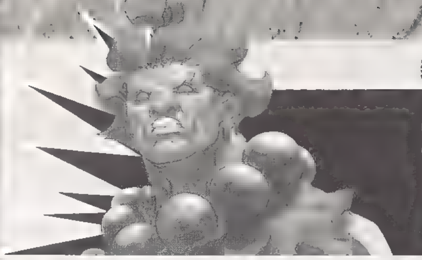
D／弱エイジスリフレクターは画面端のときのみチャリオットタックルから連続技になる。ということで一応こんなのも入るぞ。画面中央だと同時押しのエイジスリフレクターしかチャリオットタックルから連続ヒットしないので注意。

A しゃがみ弱Ⓚ → 各種スーパーアーツ

B ジャンプ強Ⓟ → しゃがみ強Ⓟ（1段目） → チャリオットタックル SA→ タイラントパニッシュ

C EXデンジャラスヘッドバット → チャリオットタックル → ➡＋中Ⓟ

D（画面端）ジャンプ強Ⓟ → 立ち中Ⓟ → チャリオットタックル SA→ 弱エイジスリフレクター → チャリオットタックル → しゃがみ強Ⓟ（1段目） → チャリオットタックル SA→ 弱エイジスリフレクター → チャリオットタックル → しゃがみ強Ⓟ → チャリオットタックル → EXデンジャラスヘッドバット



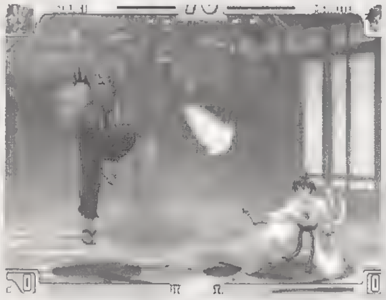
新技・百鬼襲で固めて連続技を叩き込め!!　　TEXT：FRS-N,O

STRIKE A NEW RIVAL !! 豪鬼 対戦基礎

総じて通常技のリーチが短い豪鬼は、接近してからのインファイトでその本領が発揮されるキャラだ。垂直ジャンプ斬空波動拳やキャンセル百鬼襲による連係で布石を敷いておき、連続技を狙っていくのが王道だ。

基本戦術：相手に接近するために

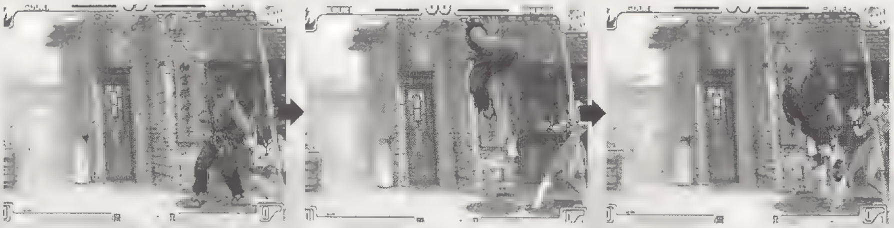
空中からの攻撃の選択肢が多い豪鬼は、無理に地上戦を挑む必要はない。地上通常技のリーチが短いため、下手な手出しが敗北につながるという言葉もあながち嘘とは言えないのだ。しかし、一度接近すれば通常技の性能を生かせるようになるため、相手に接近することが豪鬼の戦略上なによりも重要になってくる。



←垂直ジャンプから弱の斬空波動拳を撃ちおろして、ここから接近していくのが基本

幸い、豪鬼は相手に近づくための手段ならいくらでもある。まず接近するための基本となるのが、垂直ジャンプからの弱斬空波動拳（空中で↓↘→＋弱Ⓟ）だ。弱斬空波動拳は弾速が遅いため、着地してからこれを盾に接近することができる。ここからすぐジャンプして天魔空刃脚（前方ジャンプ頂点で↓＋中Ⓚ）で跳びこんだり、百鬼襲コンビネーション（→↓↘＋Ⓚ）で畳みかけていくといい。もちろん、弱斬空波動拳のあとにこういった打撃技を毎回出していると相手にブロッキングされることがある。ここは弱斬空波動拳から前方に空ジャンプして、相手の対空技を空中ブロッキングするなどの選択肢も頭の隅に置いておこう。

また、百鬼襲は地上必殺技なので、通常技をキャンセルして出すなど使用時のバリエーションをいくつか作っておくといい。



↑いきなり連続技を狙うのではなく、通常技キャンセルから百鬼襲などの連係で攻めて端へ追い込み、十分な布石を敷いておく。このときに同じキャンセルをかける通常技にしても、上下に振ってブロッキングされにくくすることが大切

至近距離での行動

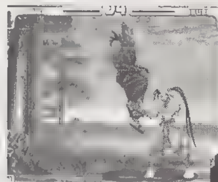
近距離で十分に牽制したら、連続技を狙っていこう。基本の狙いは**しゃがみ中Ⓚ→キャンセル豪波動拳**（↓↘→＋Ⓟ）。もちろん、これだけでは大した威力が期待できないので、SAゲージがあるときはスーパーアーツまで叩き込もう。これが可能なスーパーアーツは、滅殺豪波動（↓↘→↓↘→＋Ⓟ）と滅殺豪昇龍（↓↘→↓↘→＋Ⓟ）の2種類だ。滅殺豪螺旋（↓↘→↓↘→＋Ⓚ）の場合は**通常技→キャンセル豪波動拳**からだと届かない。滅殺豪螺旋をセレクトしているときは、**しゃがみ中Ⓚ→キャンセル弱竜巻斬空脚**（↓↙←＋弱Ⓚ）の浮きを拾う形をとる。タイミングは弱竜巻斬空脚の着地と同時に滅殺豪螺旋を発動させればOK。ただし、これは下の**基本連続技**で触れているように、相手の立ち状態限定だ。事前に頭蓋破殺（→＋中Ⓚ）で相手に中段を十分に意識させてから狙おう。



←非常に使い勝手のいい頭蓋破殺。連続技を狙う布石の技としても高性能だ

Select your SuperArts

豪鬼のスーパーアーツはそれぞれに目的が異なるためどれを選んでもいい。だが、ここであえてオススメするならば滅殺豪波動（↓↘→↓↘→＋Ⓟ）を挙げたい。なんといっても、画面中央でしゃがみ弱攻撃3発から連続技になるのは大きい（**基本連続技C**）。空中では天魔豪斬空として使うことができ、ガードされたときのリスクも小さい。安定度をとる上でもオススメだ。今回新しく加わった新スーパーアーツ「金剛國裂斬（↓↓↓＋Ⓟ×3）」は、その長い無敵時間を利用した使い方が有効。飛び道具に合わせたり、対空技としても機能する。対戦中によく「空ジャンプ→グラップディフェンス」になる相手には、金剛國裂斬を空ジャンプから着地で出せば、相手側の「投げ失敗」のスキに叩き込むことができるので覚えておこう。



←お互いに技を出さないで着地、ここはお約束のグラップディフェンス……



→……じゃなくて金剛國裂斬。こちらの着地に投げを仕掛けてくる相手には確定で決まる

COMBO BASICS ～基本連続技～

大技はヒット確認からつなげ!!

主に豪鬼が使う連続技は右記が基本。このほか、しゃがみ中Ⓚキャンセル豪波動拳からSAキャンセルで滅殺豪昇龍や滅殺豪波動につなげる「ヒット確認連続技」も、一瞬のスキにいれる反撃（割り込み）用コンボとして狙っていきたい。

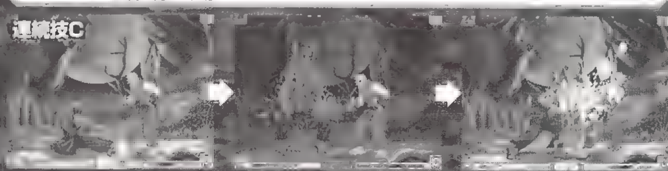
A／跳び込みからの基本連続技。相手の立ちやしゃがみといった状態に左右されないため、安定した確実なダメージを期待できる。

B／立ち状態の相手限定。相手の立ち攻撃をブロッキングしたときが狙い目だ。滅殺豪螺旋以外のスーパーアーツでも代用が利く。

C／比較的楽にヒット確認から決めることができる連続技。しゃがみ弱Ⓚ×2からならば、滅殺豪波動の代わりに滅殺豪昇龍や滅殺豪螺旋を入れることも可能。

- **A** ジャンプ強Ⓟ → 近距離立ち強Ⓟ → 強竜巻斬空脚
- **B** しゃがみ中Ⓚ → 弱竜巻斬空脚 → 滅殺豪螺旋
- **C** しゃがみ弱Ⓚ → しゃがみ弱Ⓟ → しゃがみ弱Ⓚ → 滅殺豪波動

連続技C



↑しゃがみ状態から弱Ⓚ→弱Ⓟ→弱Ⓚとつないで　↑すかさず↓↘→↓↘とレバーのみを入力しておき　↑ヒット確認してⓅボタンを押しキャンセル滅殺豪波動

神の領域を見た男！　その男の名は……

TEXT：K-TAN



STRIKE THE BOSS!! 対ギル戦攻略

CPUのラスボス、ギル。体力完全回復まで兼ね備えたスーパースターだ。おせおせで倒すこともできるが、適当にやりすぎるといつの間にか体力が減っていたりする。堅実にいくならガードをしっかり固めよう。

やはりあなたは強かった！

新スーパーアーツを身につけ、ヤツは2度舞い戻ってきた。ここでは、初歩的なギルの必殺技に対応する方法を解説しよう。基本は、とにかく画面端まで後退してガードに徹する。そこで通常技で牽制しながら地道にSAゲージをタメていくのだ。間合いが離れているときは、ついでに飛び道具(2段技)のブロッキングに挑戦してみよう。

ギルの技／キャラ名	ムーンサルトニードロップ ブロッキング orガード後の行動	リザレクションに当てる技
春麗	立ち強Ⓟ 弱気功拳	強スピニングバードキック
まこと	吊るし喉輪・唐草 強突進正拳突き・疾風(H)	➡+強Ⓟ→強Ⓟ
Q	捕獲及び痛恨打撃(仮) 突進頭部打撃(仮)	高速度連続打撃(仮)
トゥエルヴ	投げ 立ち強Ⓚ	EX A.X.E
レミー	しゃがみ強Ⓟ ヴェルテュの残光・オット	強冷たく蒼いルグレ
アレックス	エアニースマッシュ 弱スラッシュエルボー(H)	EXスラッシュエルボー
リュウ	強竜巻旋風脚 波動拳	強竜巻旋風脚
ケン	昇龍拳 波動拳	強竜巻旋風脚
ユン	近距離立ち中Ⓚ→中鉄山靠 弱絶招歩法(H)	強絶招歩法
ヤン	近距離立ち中Ⓚ→中穿弓腿 転身穿弓腿(H)	蟷螂斬
ダッドリー	ジェットアッパー 中マシンガンブロー(H)	マシンガンブロー
ショーン	ドラゴンスマッシュ ハドウバースト(H)	強トルネード
いぶき	投げ ×	旋
ネクロ	強トルネイドフック 立ち強Ⓟ	強トルネイドフック
オロ	投げ ×	➡+中Ⓟ
エレナ	スクラッチホイール リンクステイル	強ライノホーン
ヒューゴー	シュートダウンバックブリーカー モンスターラリアット	強モンスターラリアット
ユリアン	しゃがみ強Ⓟ 中チャリオットタックル	強チャリオットタックル
豪鬼	豪昇龍拳 豪波動拳	強竜巻斬空脚

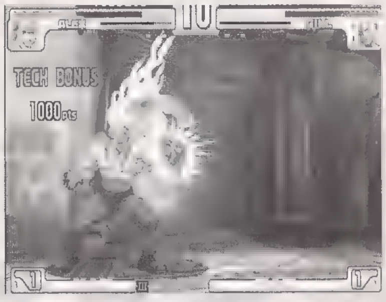
※ムーンサルトニードロップの部分は上段がブロッキング後に、下段がガード後に狙っていきたい技です。
※(H)マークがついているものは、ガード後でも反撃として確定する技です。

ムーンサルトニードロップはブロッキング！

空高く舞い上がり、ヒザを頭上に落としてくる2段技。ガードしても間合いが離れるので、非常に反撃しにくい。突進系や飛び道具タイプのスーパーアーツなら着地前に反撃できるが、反撃できないキャラは、何かしらの技を重ねておこう。たとえ反撃が間に合わなくても、ギルが着地に何かしようとしてヒットする確率が高いからだ。

ここで注意してもらいたいのが、いぶきだ。いぶきはガードしてもギルがすぐ目の前に着地するため、着地に技を重ねることすらできない。

ブロッキングをするときは2回入力しなければならないのだが、まこと、トゥエルヴ、いぶきは1回で済んでしまうので注意。また、前述の3キャラとオロは、ブロッキングに成功してもギルがすぐ着地してしまうので、急いで投げたほうがいい。他のキャラはブロッキングをするとギルが高く跳ね上がるので、通常技や必殺技が入る。感覚をつかんだら、ブロッキングにチャレンジだ。



◆コレができるようになると、かなり勝率がアップするぞ

サイバーラリアットは投げでOK！

「だぁ！」という雄叫びとともに、いきなり突進してくるのがサイバーラリアットだ。この技をガードしたときは、投げてしまうのが一番安定だ。へたに連続技を狙おうとすると、かえって危ない。ガードしたと思ったら、弱Ⓟ＋弱Ⓚを連打してしまってかまわない。背の低いキャラはしゃがんでかわすことができるので、かわした場合は一応連続技を狙うことが可能だ。近距離でガードすると2段になるので、投げを焦って2発目をくらわないようにしよう。

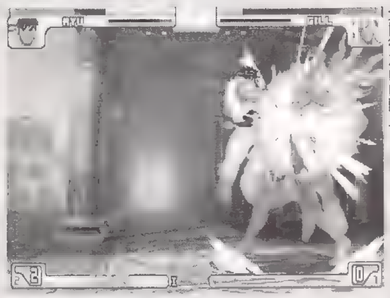


◆これを画面端でガードしたら、余計なことは考えずに、投げてしまおう

リザレクションはさっさと攻撃！

ギルをK.O.にしたときにSAゲージがMAXだと、自動で体力全回復のリザレクションが発動する。空中に浮かび始めるとやられ判定がつくので、そこに攻撃することが可能だ。攻撃することができれば、復活する体力を半分以下に抑えられる。ギルがダウンしたら、早くダッシュで接近しよう。突進系の必殺技を持っているのであれば、接近する必要はない。ただ、リザレクションはキャラを押し返す力があるので、回復を止めるときは通常技ではなく必ず必殺技かスーパーアーツにしよう。リザレクションに当てる技は、表を参考にしてほしい。他にも「メテオストライク」と新スーパーアーツ「セラフィックウイング」がある。どちらも攻撃力が凄まじく、ガードしても体力はかなりケズられてしまうが、硬直時間が長いのでガード後は反撃できる。「メテオストライク」に関しては、ガードせずに済む方法がある。近距離で発動された場合、ヒューゴー以外のキャラならば、ギル側にずっと歩き続けるだけでかわすことができるのだ。

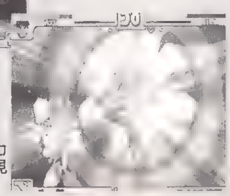
だが、間合いが離れていると危険なので、体力に余裕があるときはガードしたほうが安全だ。



◆回復スピードはかなり速い！　攻撃して全回復だけは阻止しよう



◆「ふふふ。雨宿りなら兄貴の目の前が一番安全だぜ」とこんな感じになる



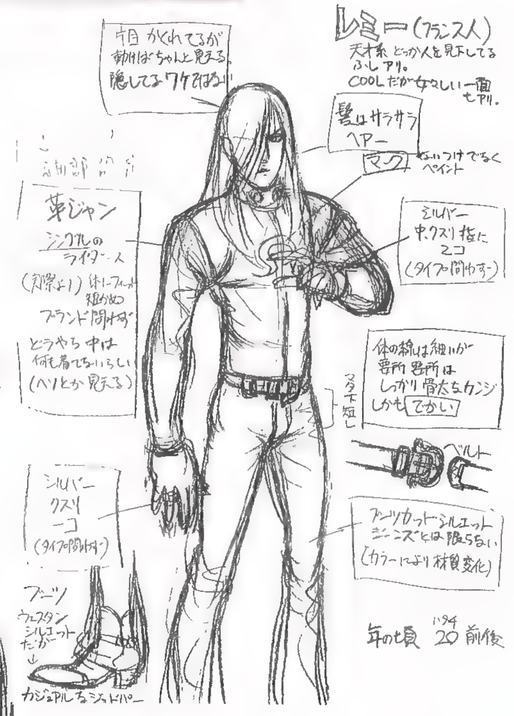
➡うおお！　めちゃくちゃカッコイイけど体力の減りを見てビックリ！

設定原画集

ストIII独特の世界を設定原画で紹介!!

ラフなタッチと細かいアニメーションが特徴的なストIIIのグラフィック。その設定原画を、新キャラ5人、ボツになったアイデア、ステージ背景の順に紹介していこう。掲載されていない旧キャラの設定原画に関しては、2冊目(!?)に期待して欲しい。

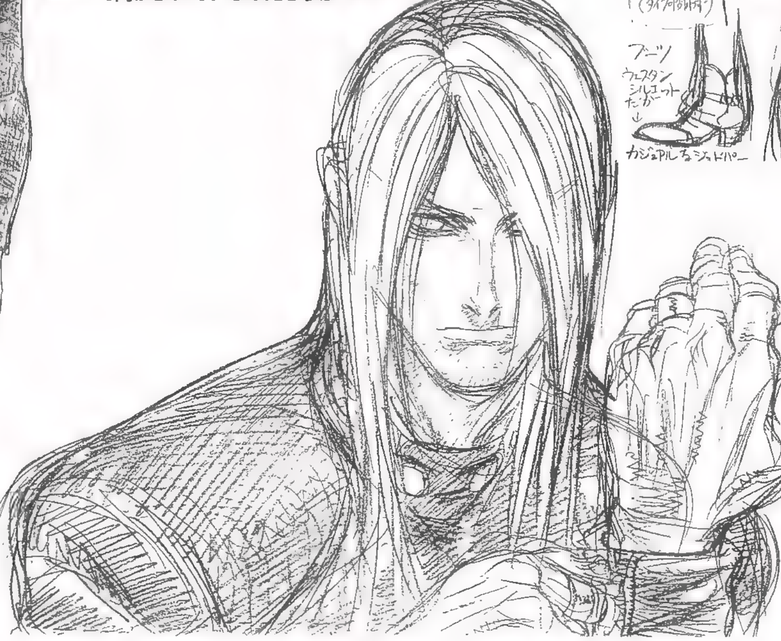




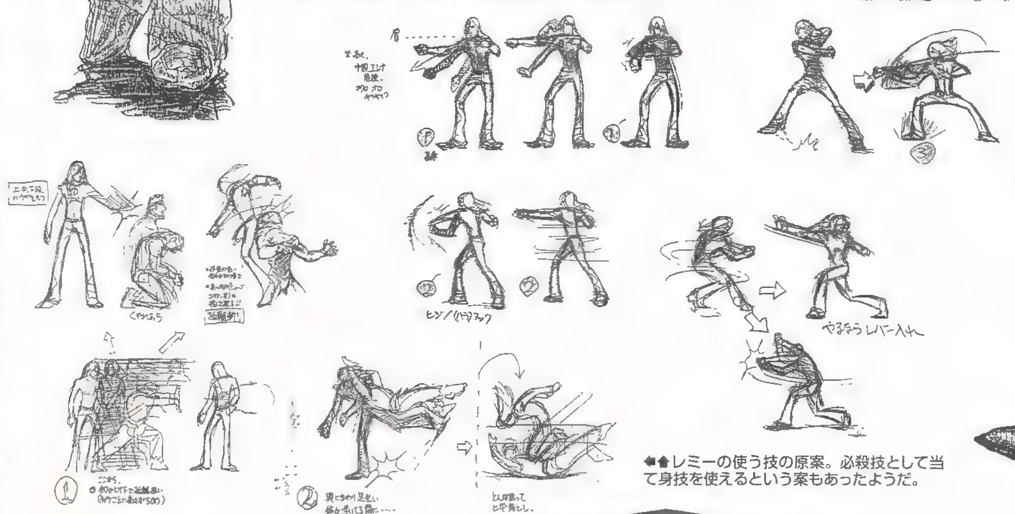
愛と憎しみの狭間で　Remy

レミー

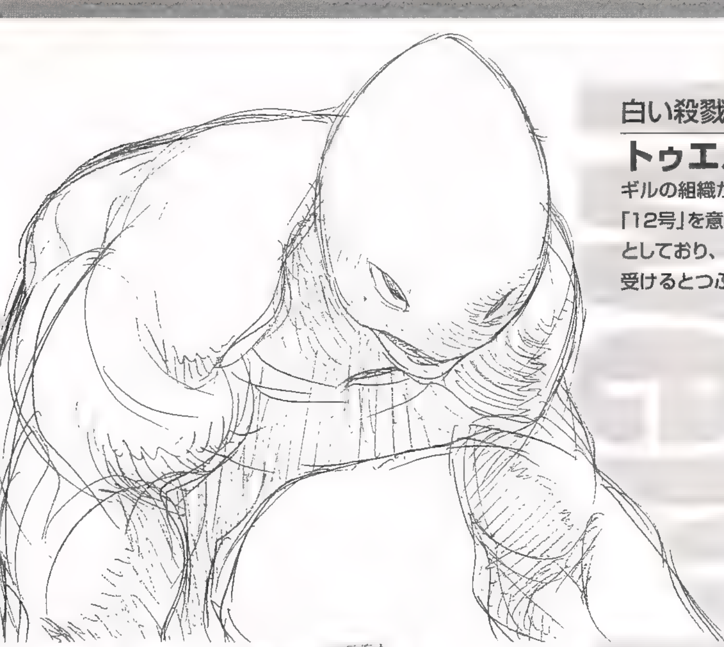
クールな外見とは裏腹に、人一倍の愛、そして憎しみを心に秘めているレミー。その思いは誰に対して向けられているのだろうか……







⬅⬆レミーの使う技の原案。必殺技として当て身技を使えるという案もあったようだ。



白い殺戮マシーン

Twelve

トゥエルヴ

ギルの組織が作成した生体兵器の1体。その名は「12号」を意味している。柔軟性に富んだ体を武器としており、刃物に変形させて攻撃したり、攻撃を受けるとつぶれたりと、なかなか芸が細かい。

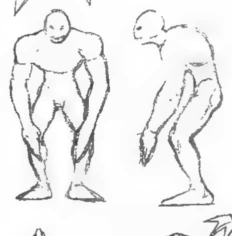




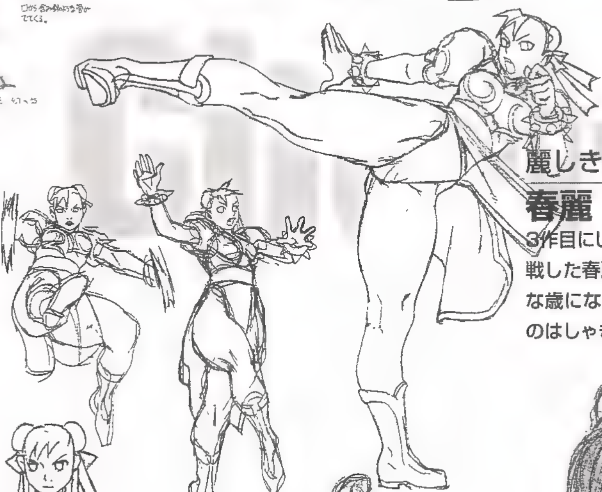
◆かなり初期のデザイン。現在のトゥエルヴとネクロを足して2で割ったような感じだ。



◆ボツになった必殺技。トゥエルヴのイメージからずれている、ということなのだろうか?







麗しき脚線美ふたたび

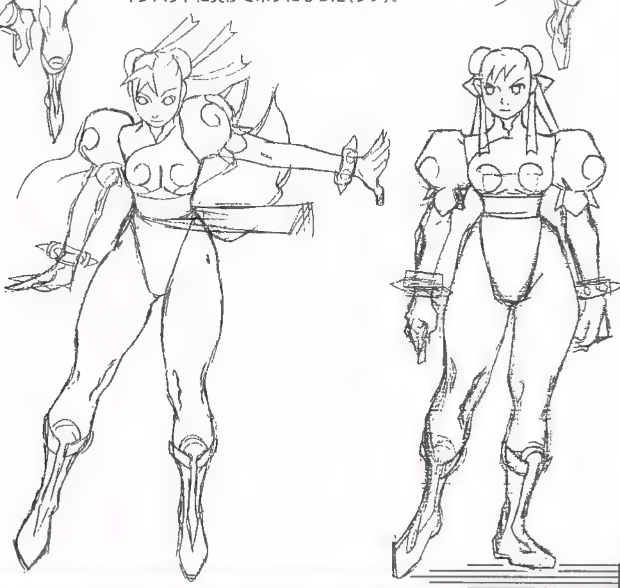
Chun-Li

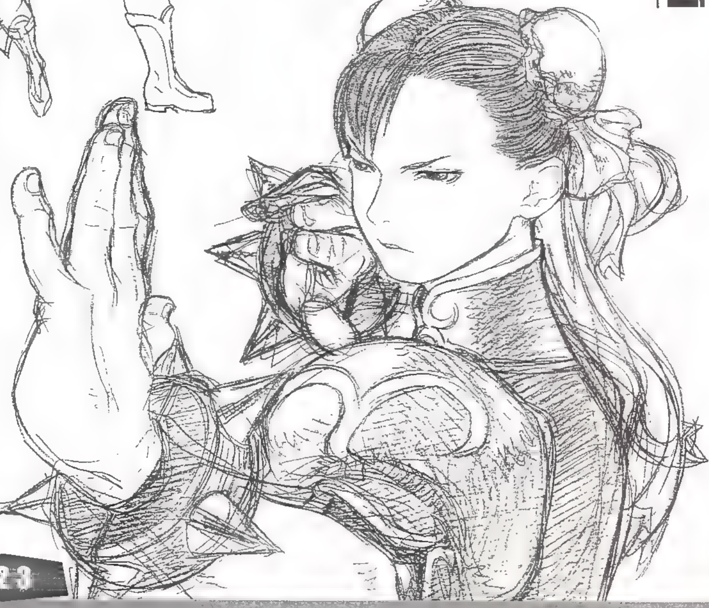
春麗

3作目にしてようやくストⅢシリーズに参戦した春麗。時代設定から考えると結構な歳になっているはずだが、勝ちポーズのはしゃぎっぷりは度を増している……。



◆垂直ジャンプ強Ⓚのボツ案。現在のそれのインパクトに負けてボツになった(ウソ)。





超硬派空手少女 **Makoto**

まことと

土佐弁がその熱血硬派っぷりに拍車をかけているまこと。竜肝館空手の特徴なのか、まこと独自の技なのは謎だが、空手家なのにコマンド投げ（しかも締め技）を持っているのが印象的だ。







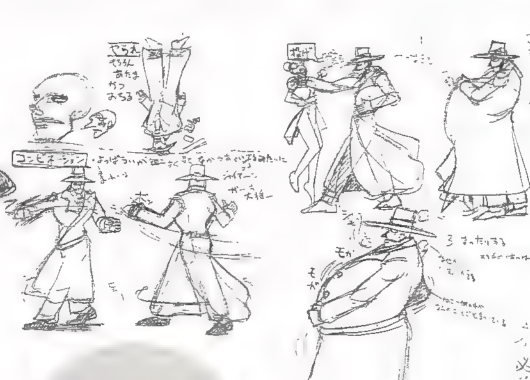


⬆超硬派空手少女、という設定は早い段階から決まってたらしく、原画のイメージもそれに統一されている。









⬅⬇各種必殺技の原案。どの技も現在の雰囲気と若干（かなり？）異なっているのが面白い。個人的に、捕獲及びまったりする（仮）は採用して欲しかったのだが。



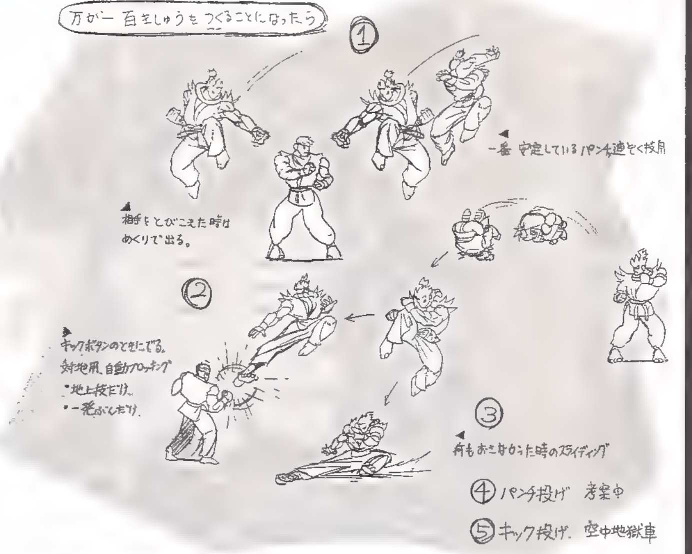
謎の存在 **Q**

Q

本名、年齢、出身地など、すべてが謎に包まれているキャラクター、Q。鉄仮面やトレンチコートで、その巨体のほとんどを覆い隠しているため、人間かどうかも怪しいところだ。

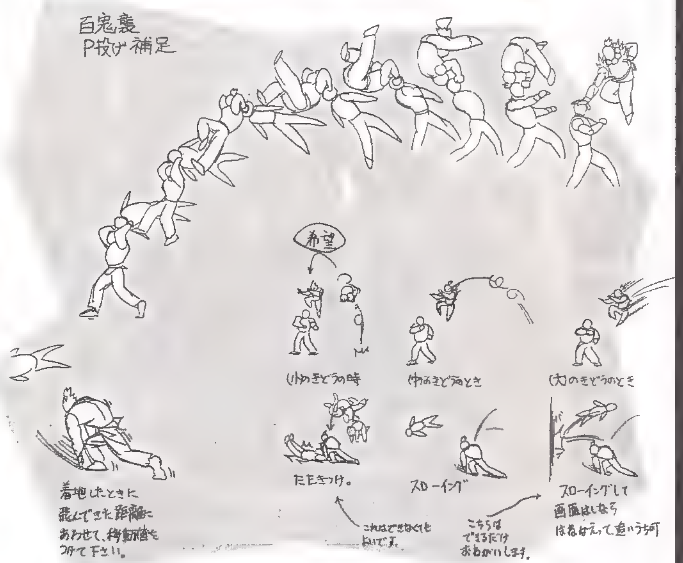
ボツアイデア集

新しい作品の影には、それを作るために犠牲となったボツアイデアが必ず存在する。ここでは、日の目を見なかったボツアイデアの一部を紹介しよう。



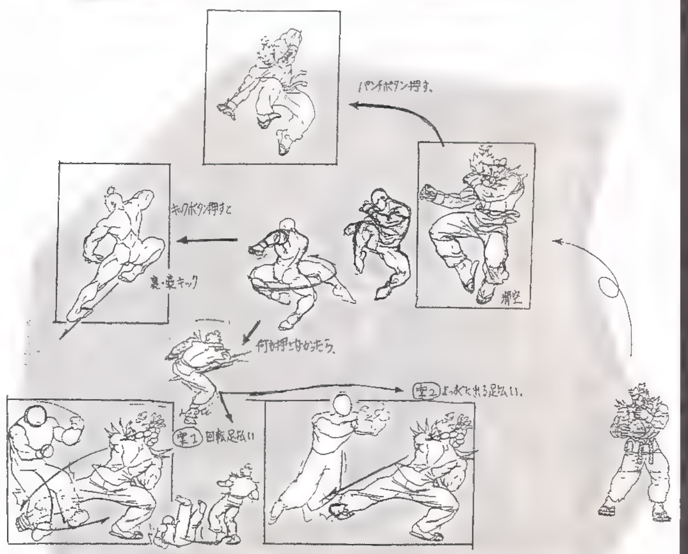


⬆アレックスのブーメランレイドとダウン投げ系の新技のボツ案。後者はパワーボムの特殊版という形で採用されていたら面白かったかも。エアスタンピートからつながるとか……。





➡エレナの登場時ポーズのボツ案、その名も「槍くるくる」。『3rd』のエレナはかなり強くなっているとの噂なので、採用されていれば街中で見る機会も多かった……かも。



⬆豪鬼の百鬼襲。上と中央の設定から、当初はかなり強まった技にする計画があったのが分かる。最終的には下の設定とほぼ同じものに落ちついたのだが。

ステージ背景原画集

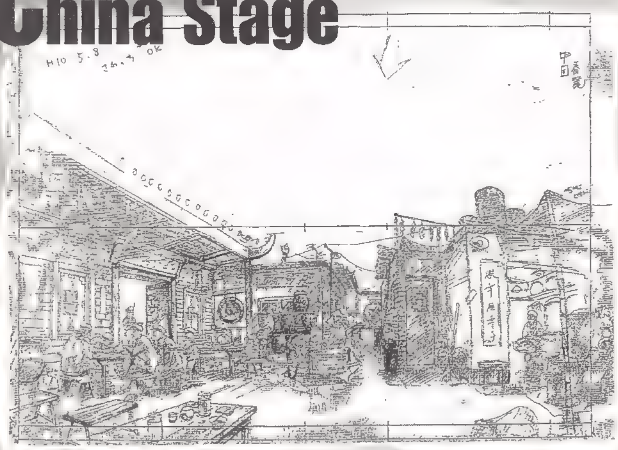
各ステージの背景も、ゲームを彩る重要な要素の1つ。設定原画集の最後を飾るのは、そのステージ背景の原画だ。すべてのステージではないが、入手できたぶんを紹介しよう。

Russia Stage



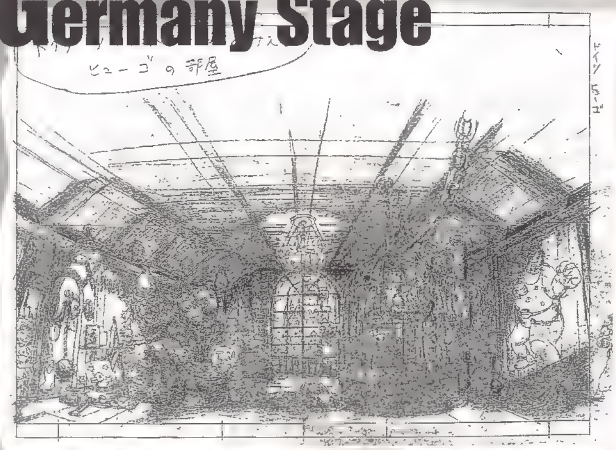
生体兵器であるネクロ&トゥエルヴのホームステージ。建築工事用に作られた足場の上で闘うことになる。ゲーム中では、トゥエルヴの場合だけかすかに雪が降っている。

China Stage



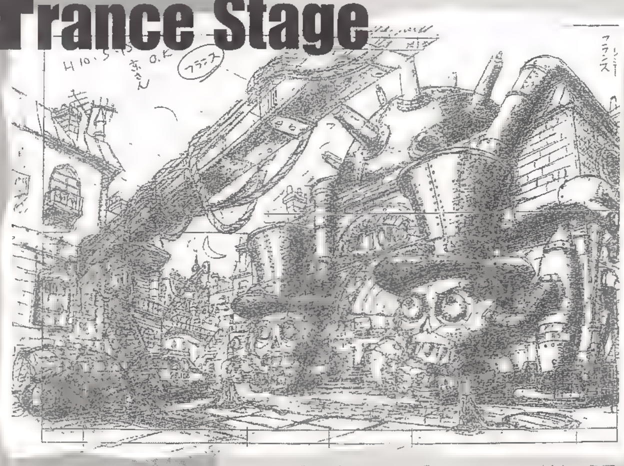
春麗のホームステージ。所狭しと物が置かれた、ごった返しの繁華街といった感じ。左側にあるのは飲食店らしく、軒先には客席用の机と椅子が並べられている。

Germany Stage



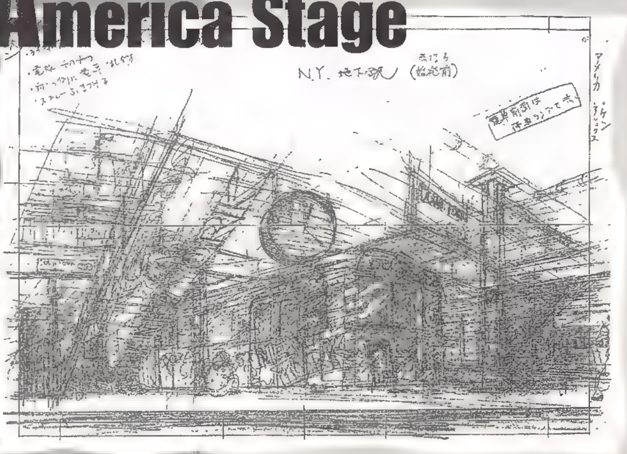
ヒューゴーのホームステージであるドイツステージは、なんとヒューゴー本人の部屋。オモチャや食べ物が散乱しているところから、普段の生活習慣がうかがえる。

France Stage



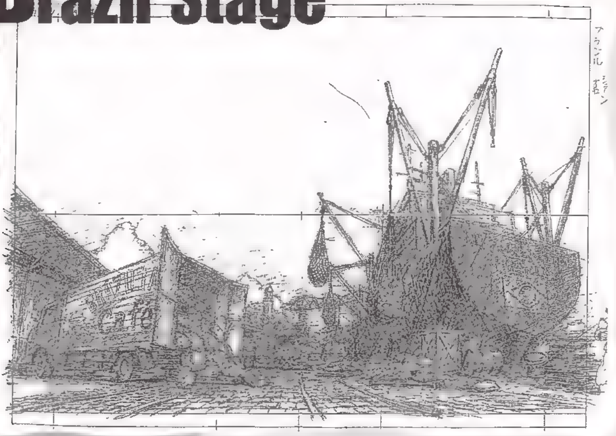
レミーのホームステージ。ゲーム中にはないが、中央の入口には「CLUB METORO」という看板がある。巨大な顔はそれを彩るオブジェなのだ。これで1つ謎が解けたね。

America Stage



ニューヨークの地下鉄のホームで、アレックスとケンのホームステージ。ゲーム中では、アレックスだと工事中のイメージ、ケンだと静まり返った深夜のイメージになる。

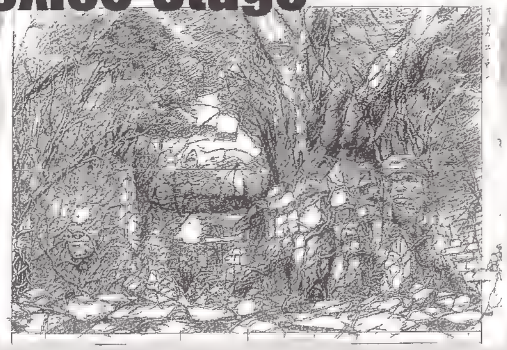
Brazil Stage



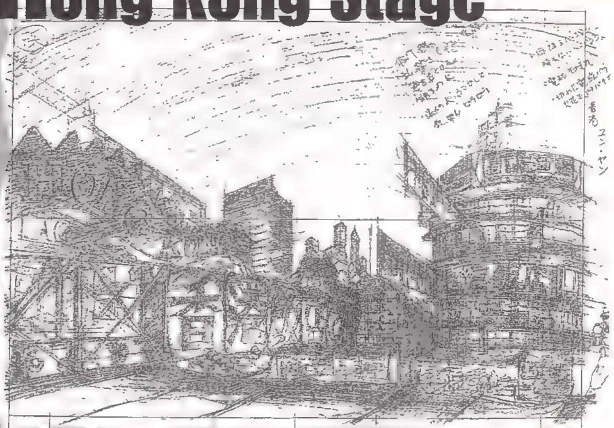
オロとショーンのホームステージは、コーヒー豆の積み込み作業が行われているブラジルの港。オロはどこに寝袋を引っかけているのだろうか？

Mexico Stage

ユリアンのホームステージは、メキシコのオルメカ遺跡。うっそうと生い茂った木々と、巨大な人面像が印象的なステージだ。



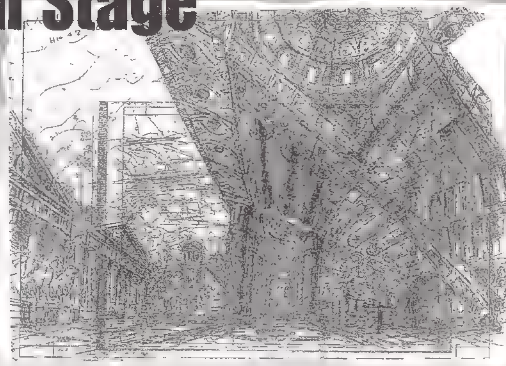
Hong Kong Stage



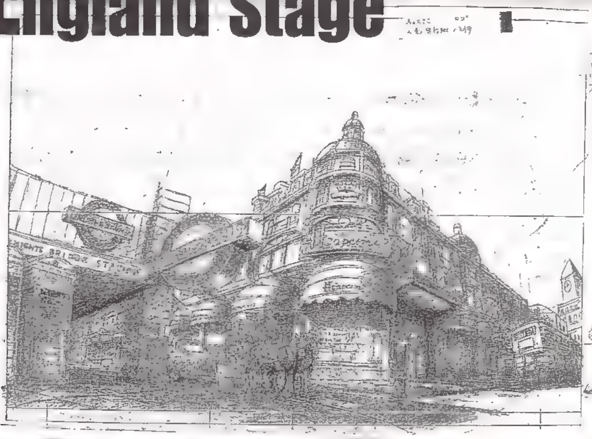
地元（香港）出身のユン＆ヤン兄弟のホームステージ。繁華街に建ち並ぶお店の屋根の上がバトルポイントになっており、途切れた部分から街の人々の姿が見える。

Gill Stage

対CPU戦のラストでギルと闘う舞台になるステージ。目玉が並んだ不気味な建造物は、ギルの組織が建てたものなのだろうか？



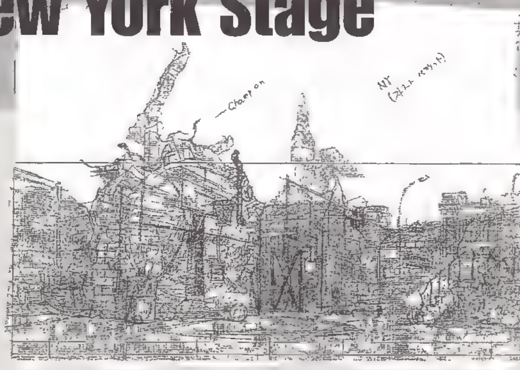
England Stage



紳士が似合いそうな（？）この街並みがホームステージとなるのは、もちろん拳闘紳士ダッドリー。自動車と馬車の混在が、それっぽい雰囲気を出している。

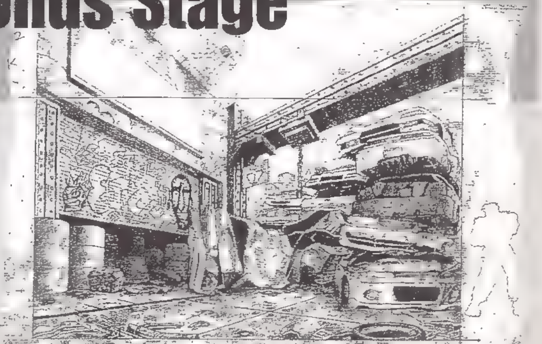
New York Stage

ストⅢのボーナスステージといえば、ショーンの投げたバスケットボールのブロッキング。ここはそれがおこなわれるステージだ。



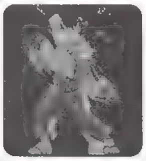
Bonus Stage

廃車置き場といった感じのここは、「ストⅡターボ」以来の登場となる車壊しの舞台。ちなみに、トゥエルヴでSAⅢを使うと独特の演出を見られるぞ。



編集後記

from Writers



FRS-N,O
●ブロッキングが難しいって声をよく聞きますが、要はタイミング。決して難しいものではありません。自分から難しいと思いこんでしまっては駄目。ポイントを絞って練習すれば、いずれ必ずマスターできますよ。



C・LAN
●『3rd』デビューの私にとって、ブロッキングに関する攻防は新鮮であり、同時に難しくもあり……。なぜこのゲームは3D対戦格闘並みの緻密な解析を行いたくなるのか、その理由が分かりました。



KAL
●1冊目のムックということで、細かなテクニックや連続技などはあまり掲載できなかったが、変更の大きないぶきにとっては全体的な動きそのものの方向性を理解するのが最重要。新たな気持ちで頑張っていこう!



がっちん
●今回の自分の仕事はシステムマン。キャラ担当はやってないけど楽しくやりこんでます。『3rd』スタートは大変だったけど、今ゲーセンでやるゲームはこれだ、という気合いがあればすんなり入れますよ。



K-TAN
●今回リュウとまことを担当させてもらったわけだけど、まことを使った感触、みんなどうかな。自分はすっかりはまってます。疾風を使った戦術が面白いっすね。一方では、電刃プロダクションがはやってるよ。



GED
●「しゃがみ弱Ⓚ×2→転身穿弓腿」のヒット確認難しいです。といっても星影円舞や天星乱華、ヒット確認連続技など、他にもいろいろ課題はあるんですけどね。次のムックでオススメできればいいなぁ。



MVP
●一時は「激待ち超電磁、一択!!」と思ったネクロだが、なんとなく闘えるようになって、こりゃええで。さて、タメキャラに一言。タメは完成させなければ分割可能なのだ。ダッシュしてヘッドバットがいいのよね。



ちゃっきー
●一時はどうなることかと思いましたが、無事楽しめるところまで到達。人間がんばってやりゃあできるもんだな、ということを再認識している今日このごろです。足踏みしている人も、ドップリはまってみては?



VMT-RED
●『3rd』は、一部のキャラのマイルド調整がやや気になるものの、基本的にはかなり気に入ってます。『2nd』以上に面白いかは、ヤリ込んでみないと分からないけど、まぁ、結構いけるんじゃないかと。



善之字元帥
●『2nd』のときにつながった連続技が次々とダメになり、最初は落胆していたものの、やっているうちに次々と新連続技が発覚。今回は紙幅の関係で説明できなかったけど、2冊目(?)ではきちんと紹介します。



アストロ
●実は俺、『3rd』から始めたんですよ。最初は抵抗あったけど、やりこむにつれ、仕事ではなく個人的に楽しむゲームになってました。とりあえず、仕事も終わったし、地元に戻ってひたすら対戦でもしようかな～。



若人
●幻影陣が弱いでチュ～。だって、ヒット切ってもダメージ補正が0にならないんだもん。選択かけるだけ無駄、無駄、無駄ぁ～なのら～。でも、なにか見つけなきゃな～。じゃないと善之字元帥っぺれ～人にヤラレル。

from Editors



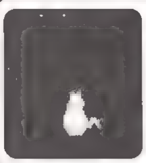
杉田 哲朗
●ずいぶんとSFシリーズをプレイしている。『ストⅡ』の熱狂から何年経っただろうか。気づけばボクは大人になり、こうして本を作る立場になっていた。SFいまだ健在、珠玉の作を目の当たりにして思うのだ。感謝!



伊丹 恭
●思い起こせば2年前、上司の新保止君にボコされ、翌年、続編でまたも「勝てる気しねぇ～」状態。そして今年こそは! と気張って(さぼって?)ライターの対戦を観戦した結果、割とイイ塩梅♪ あぃ～っし!!



川田 雅裕
●今回は久しぶりに技表を担当。ライター諸氏の多大なる協力もあり、お手製のデータも掲載することができました。こういった細かい数値を打ち込んでいると、なんだか気持ちよくなってくる自分がいとしいです。



小山内 俊明
●かれこれ1年半程前にムック班からゲーメスト編集部へ異動があり、そしてまたもやムック班へ。なんだか異動が多いっス俺。ともあれ厳しい進行でしたが、皆さん本当にお疲れさまでした!



荒川 保
●リュウという不動の存在はアーケード業界の現状に対するカプコンのスタンスを体現しているように思える。「Fight for the Future」って相当深い言葉なのでは……などと考える自分はもうオヤジでしょうか。



鈴木 宏昌
●攻略本とは正解を参照するための解答集なのだろうか? RPGなどと違い、格ゲーでは個人のイメージを具現化できる。この本がプレイヤーのさらなるイメージを引き出す起爆剤として機能することを願いたい。



河野 淳一
●2D格ゲーが不作気味だったところに『3rd』の登場。こりゃやるしかねぇ、って感じだけど、どうにも難しくてよく分からんです。とりあえず、体に染み着いた『ZERO3』グセを抜くところから始めなくては……。



沼田 孝一
●コンシューマーからアーケードに引っ越ししてきた新人です。役立たずのボクが、命を削りながらムック制作をした皆さんと共に編集後記を書いてるなんて、恐縮な思いで一杯です。本当にお疲れさまでした。



山下 浩志
●このタイトルを皮切りにゲーメスト本誌のカプコン担当に就任したわけですが、いきなりのビッグタイトルだったため、正直プレッシャーも大きいです。本誌でもまだまだ攻略を続けていきますので応援ヨロシク!

切り取り線

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26

株式会社 新声社

GAMEST MOOK Vol.185

STREET FIGHTER III
3rd STRIKE

PORTAL STEP/BUILD UP ARTS 係

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□　都道府県　市郡区	
☎　(　　　)	
1.小学(　　)年　2.中学(　　)年 3.高校(　　)年　4.大学(　　)年 5.社会人　6.その他(　　)	

STREET FIGHTERIII 3rd STRIKE PORTAL STEP/BUILD UP ARTS

お買いあげいただきまして,誠にありがとうございます。アンケートにご協力お願い致します。

この本をお買いあげになった理由を教えてください。

この本の価格についての感想を,以下のものから選んでください。

●高い　●ちょうどいい　●お買い得!!

※高いと答えた方は,どれくらいの値段だと買いやすいですか? ＿＿＿＿＿＿円

この本の感想を,自由に記入してください。

※面白かった・つまらなかったコーナー名をそれぞれ記入してください。

●面白かったコーナー:

●つまらなかったコーナー:

今後,ムックで取りあげてほしいアーケードゲーム名を記入してください。

その他,ご意見・ご要望があれば記入してください。

ご協力ありがとうございました。

切り取り線

VIDEOGAME MAGAZINE GAMEST MOOK

ゲーメスト編集部が放つ
『3rd STRIKE』ムック第2弾
今夏発売!

充実の対戦攻略、開発者インタビューをはじめ、新しくなったシステムに潜む勝利ポイントを仔細に解説。今回掲載できなかった技データもフォローして、キミのニーズに応える。
可能性無限大の本作を極めるなら、もう買うしかない!

また、熱い夏がくる…。



STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future

CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRET

©CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

GAMEST COMICS

中平正彦入魂!!
空前絶後、究極の格闘コミック

RYU FINAL
—闘いの先に—
全2巻



「天の巻」
定価:本体580円+税



「地の巻」
定価:本体580円+税

ストリートファイターの世界を、中平流ダイナミズムで余すところなく表現した、入魂の一作!
物語は深く、格闘家のセンシティブな世界に分け入る。
これをおいてほかに、ストリートファイターの、そして、真の格闘家をめざすリュウの、スピリチュアルな世界を知るすべはない!

©CAPCOM 1997/©MASAHIKO NAKAHIRA/©SHINSEISHA 1999

CAPCOM

真の闘いは、美しい。

ストリートファイターIII サード ストライク
ファイト フォー ザ フューチャー



PORTAL STEP / BUILD UP ARTS

GAMESTMOOK Vol. 185
STREET FIGHTER III
3rd STRIKE Fight for the Future

平成11年6月27日発行
第6巻第11号通巻185号
発行人／加藤 博 編集人／高橋 己代子
発行／株式会社 新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321
定価：本体950円＋税

9784881996195

1929476009500

ISBN4-88199-619-3

C9476 ¥950E

雑誌63382-86

©SHINSEISHA1999 PRINTED IN JAPAN 共立印刷株式会社